PLAYSTATION · NINTENDO · DREAMCAST · PC · ARCADE
Numero 02 | Novembre 1999

Game Republic

NEXT GENERATION MAGAZINE

RESIDENT EVIL

Tutto l'orrore in arrivo dalla Capcom

Speciale Giochi di Calcio

Fifa 2000 • ISS Pro Evolution • Virtua Striker
UEFA Striker • This is Football

WIPEOUT 3

Recensione e intervista esclusiva a
D.J. Sasha e ai Designer Republic

Game Boy 32-Bit

Il sogno diventa realta`

Test Drive Off-Road, Castlevania 64-2 , Soul Fighter, Rocket,
Fighting Force 2, Die Hard Trilogy 2, Ready to Rumble, Suikoden II

Zilioni di codici, Action Figures, News dal Mondo dei Videogiochi,
Anime, Hentai Republic, Japan Republic

ギガボィ ボィゼ ゴペパジ L. 7900
PlayPress PUBLISHING
9 771129 045005 90002>
SPED. IN ABB. POST. 70% FILIALE DI ROMA

L'unico magazine per chi
non smette mai di giocare!

In edicola alla fine di ottobre

GAME BOY COLOR Mania

PlayPress PUBLISHING

In regalo la BIBBIA DEI CODICI
per Game Boy

Game Republic

ricomincia la sfida

Negli ultimi cinque anni la Sony ha dimostrato a tutto il mondo come si crea e si commercializza una console. La PlayStation ha infatti sbaragliato ogni tipo di concorrenza, relegando nell'ombra due colossi come la Sega e la Nintendo. Ora però l'era dei 64/32-bit sta lentamente tramontando e all'orizzonte si iniziano a intravedere i primi favolosi sistemi a 128-bit.

Con l'arrivo in Occidente del Dreamcast, la presentazione ufficiale della PlayStation 2 e l'annuncio del Nintendo Dolphin, la sfida della nuova generazione è ufficialmente iniziata.

Noi della GR Force saremo sempre in prima linea, pronti a portarvi le notizie direttamente dal fronte.

Come potete vedere, su questo Game Republic abbiamo già aggiunto una pagina alla sezione delle News e nei prossimi numeri vi stupiremo con altre sorprese.

Anche se la sfida tra i super-sistemi catalizza gran parte dell'attenzione, non dobbiamo dimenticarci del crescente successo dei portatili. Per questa ragione il Tech Mania di questo mese è dedicato alle potenzialità di queste piccole meraviglie.

Prima di chiudere questo secondo editoriale vogliamo ringraziarvi per l'affetto che ci avete dimostrato. Ora aspettiamo di essere sommersi da consigli e richieste che ci aiutino a capire come rendere GR la rivista dei vostri sogni.

Il futuro del divertimento elettronico vi attende nelle prossime pagine.

GAME REPUBLIC
NOVEMBRE 1999, NUMERO 2
PUBBLICAZIONE MENSILE DELLA PLAY PRESS PUBLISHING SRL

Crediti
MARIO FERRI: Direttore Responsabile
ALESSANDRO FERRI: Direttore Editoriale
LUCA CARTA: Coordinamento Redazionale, Ufficio Stampa
CARLO CHERICONI: Editor tecnico
ENRICA CORRADINI: Redazione
EMANUELA DI VITTORIO: Redazione
GIORGIO MEO: Art Director
STEFANO CALDARI: Grafico

Pubblicità
Play Press Publishing srl: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpres@uni.net

Play Press Publishing srl: Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpres@uni.net
Registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 209/99 del 12/5/99. ISSN 1129-0455.
Stampa: Valprint SpA, Brugherio (MI).
Distribuzione: Parrini & C. srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

Il materiale tradotto e riprodotto in questo numero è tratto dall'edizione americana di Gamers' Republic di proprietà © 1999 Millennium Publications. Tutti i diritti sono riservati, sia in Inglese che in Italiano. Pubblicato su autorizzazione della Millennium Publications. La riproduzione dei contenuti, totale o parziale, in ogni genere e linguaggio senza il consenso della Millennium Publications è espressamente vietata.
Tutti i Marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive Case.

Edizione italiana:
© 1999
Play Press Publishing srl

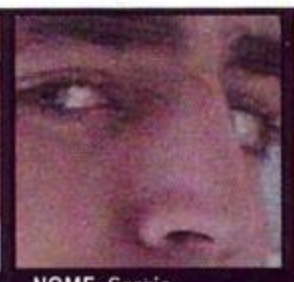
PlayPress PUBLISHING

NOME: Alessandro Ferri
VOLEVA FARE: Il Pilota che fa i Rally!

LA GR FORCE

Questi squallidi individui sono il gruppo di lavoro responsabile della creazione di questa rivista. Oltre a vedere le loro orribili facce, ogni mese scopriremo un agghiacciante dettaglio sulla loro vita privata.
La domanda di questo mese è: Cosa volevano fare da grandi!

NOME: Carlo Chericoni
VOLEVA FARE: Il Dominatore dell'Universo



NOME: Sergio Pennacchini
VOLEVA FARE: Il Tassinaro

NOME: Massimiliano Gavazzi
VOLEVA FARE: Il Collaudatore di Lassativi

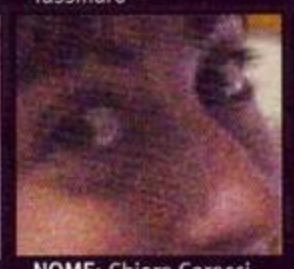
NOME: Diego Malara
VOLEVA FARE: L'Inventore di Giocattoli

NOME: Marco Giudice
VOLEVA FARE: Il Collezionista di Figuracce

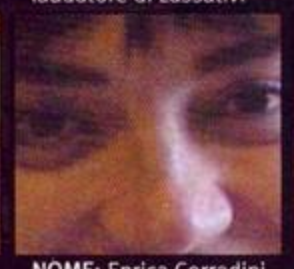
NOME: Luca Carta
VOLEVA FARE: Il Cane da Tartufo

NOME: Giorgio Meo
VOLEVA FARE: Il Killer a Pagamento

NOME: Stefano Caldari
VOLEVA FARE: L'Astronauta

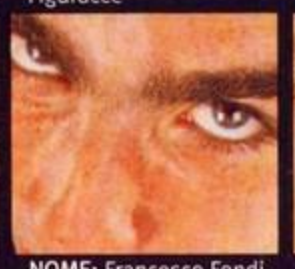


NOME: Chiara Carocci
VOLEVA FARE: La Pupa del Gangster

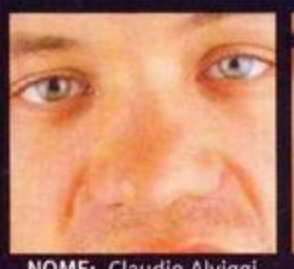


NOME: Enrica Corradini
VOLEVA FARE: La Cuoca Francese

NOME: Emanuela Di Vittorio
VOLEVA FARE: La Paracadutista



NOME: Francesco Fondi
VOLEVA FARE: Il Falegname



NOME: Claudio Alviggi
VOLEVA FARE: L'Assistente del Coniglio Pasquale

NOME: Giovanni Santucci
VOLEVA FARE: Il Meccanico Prosolare

10
0 74820 08351 2
PLAY PRESS PUBLISHING
GR
ドグパパギギネコア

GR NUMERO DUE
GAME REPUBLIC

Guida Transcontinentale al mondo
dei Videogiochi
Play Press Publishing Project

WIP3OUT PAG. 30

"Non c'è due senza tre" e con questo terzo capitolo la Psygnosis ha decisamente prodotto IL gioco di guida del futuro definitivo!! Una colonna sonora tutta da ascoltare e una grafica impressionante rendono questo titolo un vero capolavoro. Per farvi scoprire i segreti dietro la lavorazione di questo gioco abbiamo intervistato Dj Sasha e il team della Designers Republic.

CRASH TEAM RACING PAG. 36

Quel pazzo di Crash è tornato, ma stavolta non dovrà salvare il mondo dalle macchinazioni del Dottor Cortex... Il folle bandicoot ha infatti riunito tutti i suoi amici (e nemici) e ha organizzato una fantastica gara di corse!! Sembra che questa incredibile sorpresa della Naughty Dog sia uno dei migliori racing-game di tutti i tempi. Jason Rubin e tutto il suo staff sono riusciti a infondere nuova linfa a uno dei simboli della PlayStation.

Editoriale	.03	Speciale Wip3Out	.30	Hentai Republic	.70
Primalinea	.06	Ap. Recensioni	.35	Anime Republic	.74
Database	.10	Rec. Multiformato	.54	Tokyo Pop	.78
Tech Mania	.12	Game Boy Color	.58	Internet Republic	.80
Cover Story	.14	Gr Sport	.59	Gr Action	.83
Anteprime	.18	Japan Republic	.64	Codici	.86
Anteprime Multiformato	.26				

NOVEMBRE 1999

JET FORCE GEMINI PAG. 40

Se volete scoprire un mondo fantastico e avete un Nintendo 64 non perdete questo eccezionale servizio sul nuovo gioco della RARE. In Jet Force Gemini dovrete accompagnare Juno, Vela e il loro cane Lupus attraverso un fantascientifico viaggio ai limiti della galassia.

INDICE DEI GIOCHI

Air Force Delta	44	ONI	22
Castlevania 64-2	19	Pop'n Tanks	64
Crash Team Racing	36	Ready 2 Rumble	48
Die Hard Trilogy 2	18	Rocket	24
FIFA 2000	59	Seaman	67
Fighting Force 2	20	Sonic Adventure	46
Frame Gride	65	Soul Calibur	50
Grand Theft Auto 2	38	Soul Fighter	21
Grandia	52	Street Scooters	68
ISS PRO Evolution	60	Striker Pro 2000	61
ISS PRO Millennium	63	Suikoden 2	49
Jet Force Gemini	40	Test Drive Off Road 3	25
Langrisser Millennium	66	This is Football	62
M. O. W. League Soccer'99	63	Tron ni Kobun	68
Nadesico	66	UEFA Striker	61
Ogre Battle 64	67	Virtua Striker 2	63

primalinea

NINTENDO CREA UNA NUOVA INTERNET

Anche la grande "N" si appresta a conquistare la Rete

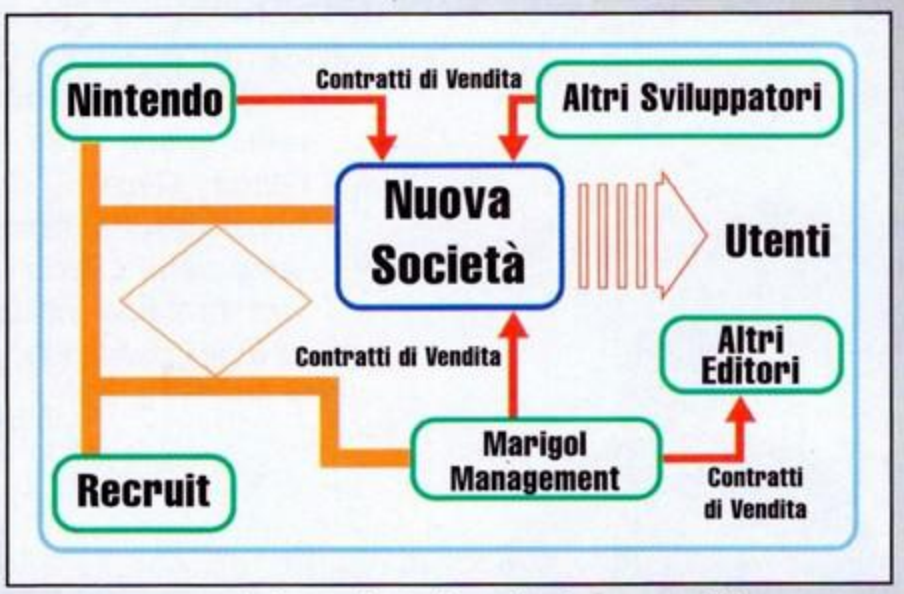
Verso la metà di giugno, il mondo del divertimento elettronico è stato scosso dall'annuncio di una collaborazione tra Nintendo e Recruit. Questa nuova alleanza tra due gigantesche compagnie nipponiche sembra nascere principalmente per aprire la strada a una nuova era di servizi online. Chiamata provvisoriamente "Enternet", questa nuova rete complementare a Internet fornirà servizi usufruibili attraverso il misterioso 64DD per N64. È la prima volta che una collaborazione di questo tipo viene tentata nell'industria giapponese del videogioco. La cosa più interessante è che anche se la compagnia è finalizzata a fornire servizi che riguardano il 64DD, non sarà gestita direttamente dalla Nintendo. Questa nuova società è stata infatti organizzata in modo che nessuna decisione sarà soggetta all'influenza dei due colossi coinvolti nell'alleanza. Una novità di questo tipo è un chiaro segnale della direzione che prenderà l'industria dei videogiochi. Ormai sembra quasi obbligatorio che ogni nuova console sia in qualche modo predisposta per collegarsi in rete.

I servizi offerti dalla società Nintendo/Recruit verranno sfruttati non solo nel campo dei giochi, ma forniranno anche nuove possibilità d'interazione ai proprietari del 64DD.

Mario Artist sarà uno dei tre titoli che dovrebbero accompagnare il lancio in Giappone del 64DD. Questo programma permetterà di creare disegni di ogni tipo che potranno poi essere pubblicati sulla rete in modo da farli vedere a tutti gli altri utenti. Sarà anche possibile collegarsi per scaricare ambientazioni, personaggi e opzioni segrete da aggiungere ai vostri giochi. Per esempio, dopo che avrete portato a termine tutti i tracciati del nuovo F-Zero DD, potrete collegarvi alla rete e scaricare nuovi circuiti su cui gareggiare.

Verrà data ai giocatori anche l'opportunità di ricevere via Internet delle demo di titoli ancora in fase di sviluppo per essere testati. Questo servizio è un modo efficiente per scoprire le reazioni dell'utente nei confronti dei giochi ancora in fase di lavorazione. Le compagnie di sviluppo potranno rendersi conto meglio dei loro errori e produrre così dei titoli di maggiore qualità.

Come già detto, questa cooperazione non nasce solo per fornire servizi relativi ai giochi. La compagnia prevede anche di distribuire informazioni di interesse generale sfruttando il potenziale della console Nintendo. Ad esempio se gli utenti vogliono conoscere il pronostico (basato sulle probabilità) di una corsa di cavalli, potranno scaricare i dati riguardanti la gara e vederne una simulazione completa usando il gioco Derby Stallion. Un'altra possibilità di sfruttare questa nuova rete riguarda l'opportunità di creare siti di ogni genere dotati di grafica e sonoro di altissima qualità. I Giochi Olimpici di Sidney del prossimo anno saranno uno degli argomenti trattati con maggiore cura nel nuovo network Nintendo/Recruit.



La nuova compagnia è organizzata in modo che nessun influsso esterno possa condizionarne le scelte, pur usufruendo del potere e delle risorse delle due grandissime società coinvolte. Una struttura altamente efficiente.

Oltre a creare un sistema base in grado di gestire la nuova rete, la società sembra intenzionata a concedere la tecnologia in licenza ad altri fornitori di informazioni. Questi potranno essere importanti fonti di notizie come giornali o case di pubblicazione, ma anche fornitori individuali più piccoli avranno l'opportunità di pubblicare le loro pagine Web. Grazie al potenziale della console Nintendo sarà possibile inventare un'infinità di nuovi modi di comunicare interattivamente. La nuova rete "Enternet" sembra essere un notevole passo avanti rispetto al normale sistema di visualizzazione dei dati su Internet (chiamato Http). Secondo la Recruit tutto questo è possibile perché: "È relativamente facile realizzare un progetto di questo tipo, dal momento che le console consentono di avere una tecnologia base uguale per tutti gli utenti, a differenza del mondo PC in cui le prestazioni dipendono dalle specifiche di ogni singola macchina".

Nel momento in cui state leggendo queste righe, altre informazioni su questa operazione saranno trapelate alla fiera Nintendo Space World. Le notizie diffuse finora fanno comunque capire l'importanza di questo ambizioso progetto. Attualmente la compagnia Nintendo/Recruit ha anche chiesto alla Sega di sviluppare nuove periferiche VMS dotate di memoria extra e di un jack per cuffie che consentirebbe di ascoltare tracce audio MP3. Anche se sembra improbabile che la nuova VMS sarà compatibile con il 64DD, ha comunque dell'incredibile pensare che per la prima volta compagnie rivali possono collaborare a stretto contatto per un progetto comune. Forse, in un futuro non molto lontano, la "Enternet" potrebbe addirittura essere sfruttata da altre console. Forse il giorno in cui tutti i giochi gireranno su un unico standard non è poi così lontano.

(A sinistra) Il famigerato sistema di espansione 64DD. Sembra che tutti i ritardi sull'uscita di questa periferica abbiano comunque portato alla nascita di qualcosa di veramente fantastico.
(A destra) Mario Paint in azione. Scaricate sulla rete la fantastica espressione facciale di Wakamatsu per farla vedere a tutti!

UNA FERRARI A TREMILA LIRE!

Ricordate le emozioni che avete provato la prima volta che avete giocato a *Daytona* o a *Scud Race*? Quel senso di nostalgia che vi prende ripensando a quei vecchi giochi sparirà definitivamente quando proverete *F355 Challenge*, il nuovo gioco di guida della Sega destinato (per ora) solo alle sale giochi.

Grazie alle quattro schede Naomi che si occupano della grafica, questo gioco vi farà girare la testa con scenari impressionanti e animazioni praticamente reali.

La visuale di gioco viene fornita da tre schermi affiancati da 29 pollici che danno al giocatore una visione panoramica del circuito. La presenza del cambio a 6 marce, dei tre pedali e delle casse acustiche posizionate sul seggiolino contribuiscono a dare l'impressione di essere realmente seduti all'interno di una F355. Il semi-cabinato per sale giochi è inoltre provvisto di un cambio simile a quello delle vetture di Formula Uno, costituito da due levette poste dietro il volante. In questo modo anche i giocatori meno esperti potranno divertirsi da subito, senza perdere il realismo che il titolo sa offrire. Tenete d'occhio il contagiri della vostra Ferrari perché diventerà obbligatorio per evitare pericolosi fuori giri che potrebbero mandare in frantumi il vostro motore.

F355 Challenge darà grosse soddisfazioni agli appassionati delle quattro ruote, che avranno la possibilità di esibirsi in manovre spettacolari sul filo dei trecento chilometri all'ora.

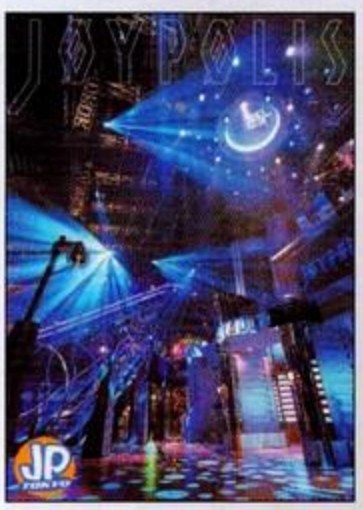
La Sega non ha ancora confermato l'esportazione di questo arcade, ma ci auguriamo di vederlo presto anche dalle nostre parti. Non ci resta che "sperare" di vedere questa meraviglia nella sala giochi sotto casa o addirittura su Dreamcast.

CIAO CIAO BERNIE

Con una mossa a sorpresa la divisione americana della Sega ha deciso di chiudere i rapporti di collaborazione con Bernie Stolar. In altre parole, la Sega Americana ha licenziato in tronco il suo presidente. La cosa più sorprendente è che la notizia arriva a poche settimane di distanza dal lancio del Dreamcast negli USA.

Naturalmente i veri motivi della decisione sono rimasti top-secret, ma tutto fa pensare a un disaccordo sulle strategie di mercato tra Stolar e i vertici della Sega Giapponese. Il suo posto è stato occupato da Toshiro Kezuka (ex presidente della Honda France), entrato nelle alte sfere della Sega nel 1995 (ultimamente ricopriva il ruolo di vicepresidente). La cosa curiosa è che anche Shoichiro Irimajiri (attuale presidente della Sega Enterprises) è stato uno dei dirigenti della Honda per circa trent'anni.

BENVENUTI A JOYPOLIS



Durante l'estate i ragazzi giapponesi hanno a disposizione un intero mese per divertirsi lontano dai banchi di scuola. La loro meta preferita sono sicuramente i parchi di divertimento. Uno dei più visitati è stato il "Joypolis" di Odaiba (quartiere molto alla moda di Tokyo).

Si tratta di uno dei sette luna park della Sega ed è un posto pieno di arcade dell'ultima generazione e di "giostre" iper-tecnologiche come "l'Aquarena". Questa nuovissima attrazione consiste in un enorme acquario virtuale in cui nuotano 28 specie diverse di creature che reagiscono esattamente come farebbero le loro controparti reali.

"L'acquario non è stato creato per offrire emozioni forti o scosse di adrenalina come la maggior parte delle altre attrazioni. Al contrario, abbiamo pensato di utilizzare l'avanzatissima tecnologia Sega per un'attrazione più "matura" che riesca però a offrire sensazioni uniche". Questo è stato il commento di uno dei responsabili Sega con cui abbiamo parlato.

Nell'acquario virtuale ci sarà un'enorme quantità di specie, tra cui capodogli, delfini e alcuni pesci tropicali chiamati Arowana. Ogni volta che toccavamo lo schermo si generava un'onda virtuale e i pesci reagivano in modo diverso in base al punto di contatto con il video. Le balene a grandezza naturale e i simpatici delfini reagivano alle sollecitazioni con evoluzioni realistiche. Il tutto poteva essere ammirato su uno schermo grande 6 metri per 2.

LA GUERRA DEI PREZZI

Non appena il Dreamcast ha fatto il suo ingresso sul mercato americano, Sony e Nintendo hanno deciso di abbassare ulteriormente i prezzi delle proprie console a 99$ (circa 170.000 lire). L'offerta del Nintendo 64 comprende addirittura un secondo controller nella confezione. C'è stato inoltre un incredibile calo dei prezzi di titoli famosissimi come *Zelda*, *Banjo-&-Kazooie*, *1080°* e *Rogue Squadron*.

La ragione di questa scelta di mercato ci è stata spiegata da Peter Main, vice presidente esecutivo della Nintendo: "Per ogni giocatore disposto a qualsiasi cosa pur di avere subito i titoli più caldi, ce ne sono cinque che non aspettano altro che vedere i loro giochi preferiti a un prezzo più conveniente".

SI FA NOTTE PER IL DREAMCAST

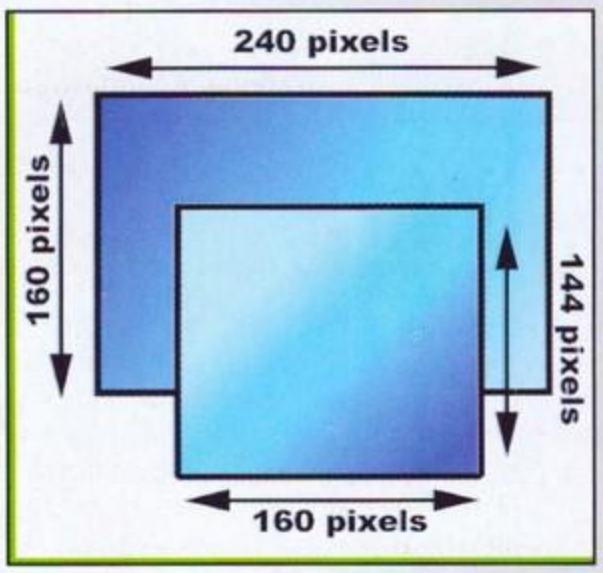
Nell'ultimo numero della rivista nipponica "Official Dreamcast Magazine" Yuji Naka (componente del Sonic Team) ha confermato una notizia di cui si vociferava già da un po' di tempo. Il secondo capitolo del bellissimo *Night* è attualmente in fase di sviluppo per Dreamcast. Sembra che Naka sia stato incaricato di supervisionare la produzione di questo titolo nonostante sia attualmente impegnato in un progetto segretissimo insieme al resto del Sonic Team. Non perdete i prossimi numeri per ulteriori novità.

GAME BOY ADVANCE: IL SOGNO DIVENTA REALTÀ

Come avevamo annunciato sul primo numero di GR, la Nintendo in questo momento è al lavoro su una nuova fenomenale console portatile. Il Game Boy Advance (questo è attualmente il nome in codice del progetto) sembra avere delle caratteristiche tecniche davvero impressionanti. La CPU centrale sarà a 32-bit. In questo modo i programmatori avranno una notevole potenza di calcolo che gli permetterà di creare giochi sempre più avvincenti e complessi. Lo schermo avrà dimensioni maggiori rispetto ai precedenti portatili Nintendo e sfrutterà la stessa tecnologia usata dal Game Boy Color. Questa volta però i colori visualizzabili contemporaneamente saranno addirittura 500, scelti da una gamma di 65.000. Il nuovo sistema sarà compatibile con tutti i giochi precedentemente usciti per Game Boy e Game Boy Color e potrà anche essere collegato al Dolphin (la nuova console a 128-bit della grande N). Oltre a tutte queste meraviglie, il nuovo portatile Nintendo sarà addirittura in grado di navigare in Internet. Basterà connetterlo al vostro telefono cellulare tramite un apposito cavo e potrete tranquillamente visitare siti web e gestire la vostra posta elettronica.

Per quello che riguarda la forma, la Nintendo non ha ancora mostrato nulla. Esistono però alcuni dati ufficiali riguardo le dimensioni (alto 8 cm, largo 13,5 cm e profondo 2,5 cm) da cui s'intuisce che il Game Boy Advance sarà sviluppato in larghezza. Per questa ragione è facile immaginare che sarà più somigliante al vecchio Game Gear della Sega piuttosto che all'attuale Game Boy. Per ora è tutto, ma aspettatevi altre notizie sui prossimi numeri di GR.

Ovviamente questa non è la vera forma del Game Boy Advance, ma solo una prova realizzata dai grafici della rivista giapponese Weekly Famitsu.



Come potete vedere, le dimensioni dello schermo del Game Boy Advance sono decisamente superiori a quelle del Game Boy Color.

- CPU: 32-bit RISC
- Schermo: Cristalli Liquidi TFT a Colori
- Dimensioni Schermo: 40.8 mm x 61.2 mm
- Risoluzione Schermo: 240 x 160 pixels
- Colori Visualizzati su Schermo: 65.000
- Dimensioni: alto 8 cm, largo 13,5 cm e profondo 2,5 cm
- Peso: Circa 140g
- Batterie: 2 AA Alkaline
- Durata Batterie: 20 ore
- Data di Lancio: Agosto 2000 in Giappone, Natale 2000 in America ed Europa
- Prezzo: Da Definire

ANCORA PORTATILI

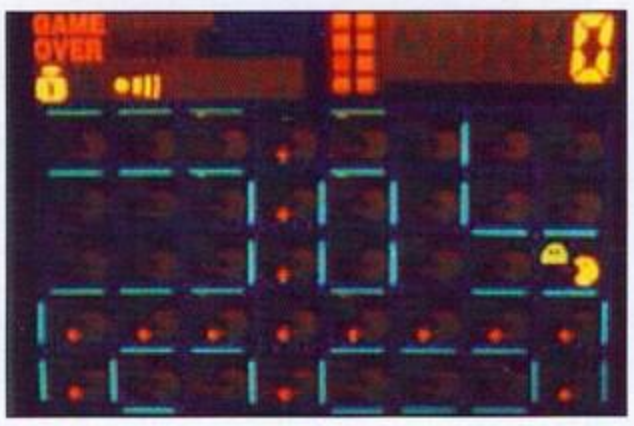
Questo Natale la MGA entrerà nel mondo del divertimento portatile con un nuovo prodotto chiamato Color FX. In questo caso non si tratta di una console a cartucce, ma di una serie di giochi singoli basati sulla vecchia tecnologia LCD (quella alla base dei semplici Game & Watch della Nintendo che andavano di moda negli anni '80). Siamo quindi anni luce indietro rispetto alle capacità tecniche del Game Boy Color.

Per abbassare il consumo di batterie, lo schermo non sarà retro illuminato. Per giocare con il Color FX avrete sempre bisogno di una fonte luminosa da mettere dietro il mini visore mobile.

I giochi previsti in questa serie sono *Pac-Man*, *Ms. Pac-Man*, *Space Invaders* e il classico solitario di carte.

Il prezzo del Color FX sarà di soli 16.99$ (circa 30.000 lire). Se volete avere altre notizie collegatevi al sito www. mgae.com.

Ok, il Color FX potrà non essere il massimo della tecnologia, ma con sole 30.000 lire vi permetterà di giocare a Pac Man ovunque.



I giochi per Color FX vi riporteranno alla memoria i fantastici anni '80!

SEGA - SONIC

Dopo gli ottimi risultati di vendita di *Sonic Adventure*, sembra che la Sega abbia deciso di sfruttare alla grande la sua famosissima mascotte blu. Attualmente i ragazzi del Sonic Team sono al lavoro su *Sonic Adventure 2* e su altri titoli dedicati ai personaggi secondari apparsi nell'ultima avventura del riccio più veloce del mondo.

ALLA CONSOLE...

Le casse del televisore non vi bastano più? Volete qualcosa in grado di valorizzare il sonoro dei vostri giochi per console? Allora il nuovo gruppo di casse auto-amplificate Screenbeat Sound Station della Logic 3 potrebbe essere l'accessorio che stavate cercando. Il punto di forza di questo sistema audio è il sub-woofer a tre vie da 300 watt, che valorizza al massimo i suoni a bassa frequenza come spari ed esplosioni.

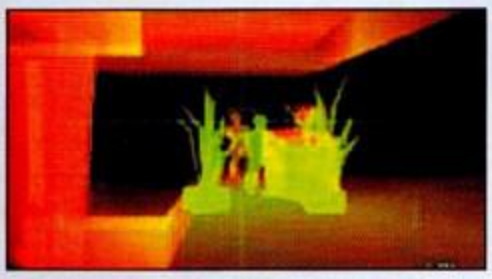
Oltre al Dreamcast e alla PlayStation, il Screenbeat Sound Station può anche essere collegato al PC o a qualsiasi periferica necessiti di un'amplificazione (tipo Walkman, Diamond Rio, ecc).

Il prezzo dovrebbe aggirarsi intorno alle 150.000 lire.

IN RITARDO PERFETTO

Durante la presentazione ufficiale di Donkey Kong 64, il vicepresidente marketing della Nintendo ha rivelato che l'attesissimo *Perfect Dark* dei Rare non arriverà nei negozi prima dell'aprile del 2000. L'uscita di questa specie di seguito di *GoldenEye* era prevista per questo dicembre. La ragione del ritardo sembra essere dovuta alla richiesta di altri 60/90 giorni di lavoro da parte degli sviluppatori. La Rare ha infatti dichiarato che con altri tre mesi di tempo avrebbe potuto migliorare ulteriormente la qualità del gioco.

Questa scelta sembra forzata anche da alcune ragioni di mercato. In fondo non bisogna dimenticare che nei prossimi mesi usciranno altri due importantissimi titoli della Rare/Nintendo Americana e che *GoldenEye* continua a vendere un'infinità di copie. Il bellissimo sparatutto in soggettiva con protagonista 007 è da 2 anni ininterrottamente nella classifica dei dieci titoli più venduti in USA!!!



LARA CROFT TUTTA DA SFOGLIARE

L'archeologa più famosa e formosa del mondo è tornata, ma stavolta per goderci le sue avventure dovremo sfogliarla. Non fraintendete, non c'è niente d'osceno nella frase che avete appena letto, serviva solo per annunciare che in novembre sarà varata una nuova serie di fumetti dedicati all'eroina di *Tomb Raider*. La Top Cow Studios ha infatti deciso di portare le avventure di Lara nel mondo delle nuvole di carta. La sceneggiatura delle nuove avventure verrà affidata a Dan "Superman" Jurgens mentre le illustrazioni saranno opera di due grandissimi artisti del fumetto, Andy Park e Jon Sibal. Il primo numero prevede quattro diverse copertine realizzate da altrettanti "fumettari" famosi più una speciale cover olografica da collezione. Se volete avere maggiori informazioni dirigetevi al sito ufficiale della Top Cow all'indirizzo www.topcow.com.

NAMCO INCONTRA LA PS2 E NASCE LA MONOLITHSOFT

La Namco sta formando una nuova società, la Monolithsoft che si specializzerà nello sviluppo di giochi per PlayStation 2. Il primo titolo prodotto da questa nuova divisione sarà un gioco di ruolo (ricordiamo la serie *Tales* della Namco) previsto in uscita per dicembre del 2001. Il presidente e il vicepresidente della Monolithsoft (Mr. Hirohide Sugiura e Mr. Tetsuya Takahashi) provengono dalla casa di sviluppo più famosa per quanto riguarda i giochi di ruolo, cioè la mitica Squaresoft. Tra i tanti titoli a cui hanno lavorato questi due esperti professionisti ricordiamo *Ergheiz* e *Xenogears*. Due delle migliori società di produzione di videogiochi del Giappone si sono finalmente incontrate per dare vita a qualcosa di veramente indimenticabile.

Tales of Eternia

SEVEN UP2PS2

7 Studios è una nuovissima casa di sviluppo di videogiochi formata da alcuni tra i più importanti programmatori della Westwood (cioè i creatori di *Command & Conquer*). Sfruttando l'esperienza fatta nella creazione di titoli di strategia in tempo reale, questi ragazzi sono già al lavoro su un progetto per PlayStation 2 intitolato *Legion*.

Il gioco sarà ambientato nel mondo Fantasy/Medievale di Re Artù e avrà sezioni in stile GDR, momenti di strategia e addirittura sequenza d'azione 3-D (un po' come il vecchio *Defender of the Crown* per Commodore Amiga).

I giocatori dovranno calarsi nei panni di un cavaliere in cerca di fantastiche avventure. Nel corso del gioco, oltre a combattere esseri magici e pericolosi nemici, dovrete affrontare anche le terribili armate di Mordred e della fata Morgana.

Legion è ormai in fase di sviluppo da più di sei mesi e verrà pubblicato dalla Midway nell'autunno del 2000.

SINTONIZZATEVI SU... KONAMI STATION!?!

La Konami e la FM Tokyo stanno collaborando a un nuovo sistema di divertimento elettronico. La piccola console portatile che dovrebbe nascere da questa alleanza dovrebbe sfruttare le onde radio per trasmettere dati, parole o immagini ad altri giocatori.

La data di uscita del nuovo sistema è prevista per la prossima primavera in Giappone e la Konami prevede già una vendita di più di un milione di pezzi. Speriamo che questa meraviglia non rimanga un'esclusiva per il pubblico giapponese.

database

LE NOSTRE CLASSIFICHE DEI TITOLI PIÙ VENDUTI

playstation top 10

1. KAIN 2: SOUL REAVER	EIDOS	6. TEKKEN 3: PLATINUM	NAMCO
2. WWF: ATTITUDE	ACCLAIM	7. ABE'S EXODUS	GT INTERACTIVE
3. DRIVER	GT INTERACTIVE	8. TOMB RAIDER 2	EIDOS
4. WIP3OUT	PSYGNOSIS	9. CROC 2	FOX/EA
5. FA PREMIER STARS	EA	10. FINAL FANTASY VII	SONY/SQUARE/EIDOS

nintendo 64 top 10

1. WWF: ATTITUDE	ACCLAIM	6. WWF: WARZONE	ACCLAIM
2. SHADOWMAN	ACCLAIM	7. V-RALLY	INFOGRAMES
3. PREMIER MANAGER '99	INFOGRAMES	8. FIFA '99	EA
4. STAR WARS: RACER	LUCASARTS	9. MARIO PARTY	NINTENDO
5. COMMAND & CONQUER	NINTENDO	10. ZELDA: OCARINA OF TIME	NINTENDO

saturn top 10

1. VIRTUA COP 2	SEGA	6. CROC: LEGEND OF THE GOBBOS	FOX
2. SONIC R	SEGA	7. NBA LIVE '98	EA
3. NHL '97	EA	8. SPACE HULK: Vengeance	EA
4. FIGHTING VIPERS	SEGA	9. TOMB RAIDER	EIDOS
5. NHL ALL STAR HOCKEY	SEGA	10. MADDEN 97	EA

pc top 10

1. ROLLLER COASTER TYCOON	HASBRO	6. SIM CITY 3000	MAXIS
2. RAINBOW 6 Gold Pack	RED STORM	7. TOTAL ANNIHILATION: Kingdoms	CAVEDOG
3. CABELA'S Big Game Hunter 2	HEADGAMES	8. TOMB RAIDER	EIDOS
4. LEGO ISLAND	MINDSCAPE	9. STAR WARS Ep 1: TPM	LUCASARTS
5. NEED FOR SPEED 3	EA	10. HALF LIFE	SIERRA

La classifica generale

1. DRIVER	PS	6. SW EPISODE 1: Racer	N64/PC
2. SYPHON FILTER	PS	7. ABE'S EXODUS	PS/PC
3. SILENT HILL	PS	8. V-RALLY 2	PS/PC
4. COLIN McRAE RALLY: Platinum	PS	9. TOMB RAIDER 2: Platinum	PS/PC
5. GRAN TURISMO: Platinum	PS	10. MISSION IMPOSSIBLE	N64

I dieci titoli più venduti in Giappone e in America

giappone

1. JIKKYOU PRO BASEBALL '99 PS
2. YUGIOH II: Dark Duel Stories GB
3. SEIKEN DENETSU: Legend of Mana PS
4. ACCOMPANIMENT ANyWHERE PS
5. DINO CRISIS PS
6. STAR WARS Ep 1: Racer N64
7. MEDALOT 2 (Kabuto Ver.) GB
8. OGRE BATTLE 64: Person of Lordly Calibur N64
9. MEDALOT 2 (Kuwataga Ver.) GB
10. SARUGETCHU (Ape Escape) PS

america

1. DRIVER PS
2. POKÉMON PINBALL GB
3. POKÉMON BLUE GB
4. POKÉMON RED GB
5. POKÉMON SNAP N64
6. SUPER MARIO BROS DX GB
7. SUPER SMASH BROS N64
8. SW EPISODE 1: Racer N64
9. TARZAN PS
10. RUGRATS: Scavenger Hunt N64

I dieci titoli più giocati dalla redazione di game republic

alessandro

1. TONY HAWK PRO SKATER PS
2. WIP3OUT PS
3. READY TO RUMBLE DC
4. GUITAR FREAKS PS
5. FIFA '99 PS
6. TEKKEN 3 PS
7. HALF LIFE (multiplayer) PC
8. SPEED FREAKS PS
9. SEGA RALLY 2 DC
10. SOUL CALIBUR DC

carlo

1. MONSTER RANCHER 2 PS
2. ROBO DANDY PS
3. FINAL FANTASY 8 PS
4. KAIN 2: SOUL REAVER PS
5. READY TO RUMBLE DC
6. WIP3OUT PS
7. HALF LIFE (multiplayer) PC
8. CRASH TEAM RACING PS
9. EVANGELION N64
10. CASTLEVANIA PS

marco

1. SHOTOKU BATTLE DC
2. TONY HAWK PRO SKATER PS
3. BIO HAZARD 3: Last Escape PS
4. GUITAR FREAKS PS
5. FINAL FANTASY VIII PS
6. WIPEOUT 3 PS
7. HALF LIFE (multiplayer) PC
8. SILENT SCOPE ARCADE
9. ZOMBIE REVENGE ARCADE
10. KINGSLEY ADVENTURE PS

diego

1. TONY HAWK PRO SKATER PS
2. KAIN 2: SOUL REAVER PS
3. WIP3OUT PS
4. G-GENERATION ZERO PS
5. GUNDAM 0079 SIDE STORY DC
6. SOUL CALIBUR DC
7. HALF LIFE (multiplayer) PC
8. EVANGELION N64
9. DRAKAN PC
10. ATLANTIS PS

sergio

1. FINAL FANTASY VIII PS
2. SOUL CALIBUR DC
3. ROGUE SPEAR PC
4. WIP3OUT PS
5. TRIBES PC
6. DRAKAN PC
7. HALF LIFE (multiplayer) PC
8. UNREAL TOURNAMENT PC
9. POWER STONE DC
10. HOUSE OF THE DEAD 2 DC

massimiliano

1. SOUL CALIBUR DC
2. FRAME GRIDE DC
3. POWER STONE DC
4. FINAL FANTASY VIII PS
5. WIP3OUT PS
6. JOJO'S B. ADVENTURES ARCADE
7. HALF LIFE (multiplayer) PC
8. SHOTOKU BATTLE DC
9. KAIN 2: SOUL REAVER PS
10. MARVEL Vs CAPCOM DC

luca

1. SEGA RALLY 2 DC
2. FIFA '99 PS
3. GRAN TURISMO PS
4. TOMB RAIDER III PS
5. SOUL CALIBUR DC
6. CRASH TEAM RACING PS
7. HALF LIFE (multiplayer) PC
8. RC STUNT COPTER PS
9. DINO CRISIS PS
10. SHOTOKU BUTTLE DC

stefano

1. HOUSE OF THE DEAD 2 DC
2. GRAN TURISMO PS
3. SOUL CALIBUR DC
4. CRASH TEAM RACING PS
5. WIP3OUT PS
6. MARVEL Vs CAPCOM DC
7. HALF LIFE (multiplayer) PC
8. ROGUE SPEAR PC
9. DINO CRISIS PS
10. TONY HAWK PRO SKATER PS

Il mercato delle console portatili è decisamente diverso rispetto a quello delle macchine da gioco casalinghe. Negli ultimi mesi le console "fisse" sono state interessate da un'impressionante crescita tecnologica che finora però non ha interessato i portatili. Il Game Boy della Nintendo (una piattaforma tecnicamente modesta, per non dire superata) è riuscito a sbaragliare concorrenti agguerriti come l'Atari Lynx, il Sega Game Gear e il Turbo Grafix Express e ad acquisire il predominio assoluto nel settore. A un primo sguardo una situazione del genere potrebbe sembrare paradossale, ma analizzando più attentamente il caso potremmo comprendere meglio i motivi di questo bizzarro successo. La causa principale è sicuramente l'enorme scelta di titoli subito disponibili per Game Boy e la grandiosa campagna di marketing organizzata dai manager della Nintendo. La società di *Donkey Kong* e è infatti riuscita a far capire alla gente che le dimensioni ridotte e la maggiore durata delle batterie sono le caratteristiche più importanti per una macchina portatile. Nel 1995 la Sega lanciò sul mercato una console portatile chiamata Nomad, che era pienamente compatibile con l'allora popolarissimo Megadrive. Per nulla preoccupati dall'arrivo di una nuova potenziale minaccia, i dirigenti della Nintendo continuarono con la loro politica e i risultati gli diedero ragione. Non solo il Nomad non riuscì a trovare un suo pubblico, ma non intaccò minimamente la fetta di mercato del Game Boy. Sembra incredibile, ma a 10 anni di distanza l'unico vero concorrente che il Game Boy ha dovuto affrontare è il Game Boy stesso... o meglio la versione a colori del portatile più conosciuto nel mondo.

Poco più di un anno fa la Nintendo ha infatti prodotto la sua prima console portatile a colori, rinunciando definitivamente alla tecnologia della retro-illuminazione. Tutto questo si traduce in un grosso vantaggio per i possessori di questo gioiellino, visto che consuma molto meno rispetto alle macchine retro-illuminate e consente di giocare anche senza fonti di luce esterne.

La SNK ha subito seguito l'esempio e sfruttando la stessa tecnologia della Nintendo ha cominciato a distribuire nei negozi il Neo Geo Pocket Color.

Lo scopo di questo articolo è quello di confrontare le offerte delle due società e di paragonarle ai prodotti usciti in passato. Preparatevi insomma a un vero e proprio scontro tra generazioni!

Le caratteristiche che accomunano le console della Nintendo e della SNK sono il vantaggioso rapporto qualità/prezzo che i loro prodotti offrono e le misure estremamente ridotte. La differenza estetica che salta subito all'occhio è che il Game Boy si sviluppa in verticale, mentre per il Neo Geo Pocket Color la SNK si è affidata alla posizione orizzontale.

Come abbiamo già detto, entrambe le piattaforme sfruttano la tecnologia denominata "reflective color LCD" che permette di fare a meno di una fonte di luce interna e di risparmiare notevolmente sul consumo di energia. Un paio di batterie da 1,5 volt offrono fino a 20 ore di gioco su Game Boy e un massimo di 40 su Neo Geo Pocket Color (un bel vantaggio per il nostro portafogli). Ovviamente le console che adottano la retro-illuminazione hanno una durata nettamente inferiore. Pensate che su un Atari Lynx una coppia di batterie dura al massimo 6 ore.

In un ambiente ben illuminato le due console della Nintendo e della SNK danno il massimo e soprattutto non presentano più i fastidiosi difetti grafici che affliggevano le macchine della prima generazione. I colori più vivi e la risoluzione più che buona (166x144 per il Game Boy Color e 160x152 per il Neo Geo Pocket Color) rendono i nuovi giochi portatili una gioia per gli occhi. L'unico appunto che si può ancora muovere a queste due meraviglie è il fatto che entrambe devono essere tenute con una precisa angolazione per ottenere una qualità delle immagini perfetta. Di tanto in tanto sarete infatti costretti a ruotare la console per rendere maggiormente visibili porzioni di schermo altrimenti in ombra. Superati questi piccoli problemi (che affliggevano anche il Game Boy originale) non possiamo che essere sorpresi dagli enormi passi avanti fatti da queste console.

Parlando di strategie di mercato (non preoccupatevi, non vi faremo addormentare con un pallosissimo trattato d'economia!), la Nintendo sa benissimo di dover competere principalmente contro se stessa. In pratica i manager della casa di Mario dovranno cercare in ogni modo di "convincere" gli utenti che avevano un Game Boy a comprare la versione a colori. Se ci riuscissero potrebbero contare su ben 26 milioni di console solo negli Stati Uniti!!! A questo punto la strategia adottata diventa abbastanza chiara: insistere sulle caratteristiche innovative del prodotto e cioè lo schermo a colori e la piena compatibilità con i vecchi giochi.

Dobbiamo ammettere che la "retrocompatibilità" del Game Boy Color è una caratteristica veramente geniale. Il nuovo processore del portatile Nintendo è in grado di girare sia a 1 che a 2 MHz (il GB originale girava solo a 1), a seconda del titolo che si sta giocando.

I giocatori possono inoltre vedere a colori i titoli che erano visualizzati solo a quattro toni di grigio e scegliere tra moltissime combinazioni di colori per visualizzare in modo più gradevole i personaggi e gli sfondi. Per rendere ancora più dura la vita alla concorrenza, la Nintendo ha dotato il proprio prodotto di una serie di periferiche davvero originali, Game Boy Camera e Printer su tutte. E poi il Game Boy Color è provvisto di un'uscita a infrarossi, perfetta per giocare ai titoli "alla Pokémon" senza bisogno di cavetti particolari. I primi prodotti che potranno supportare appieno queste caratteristiche sono appena usciti in Giappone e arriveranno presto anche negli Stati Uniti. Purtroppo non è stata ancora annunciata nessuna data per un eventuale lancio europeo.

Naturalmente la SNK non è rimasta con le mani in mano e negli ultimi mesi si è data parecchio da fare per trovare idee vincenti. La notizia più interessante è che presto il Neo Geo Pocket Color sarà collegabile (tramite un apposito cavo) con la punta di diamante di casa Sega, il Dreamcast. Questo permetterà ai possessori di entrambe le console di scambiare dati e immagini prese da titoli come *King of Fighters*.

Le altre caratteristiche che dovrebbero contrastare lo strapotere Nintendo e che la SNK sta cercando di sottolineare in ogni modo sono le grandi potenzialità del processore a 16 bit del Neo Geo Pocket Color e il design "orizzontale" della console (particolarmente comodo per i giocatori dotati di mani molto grandi). Dopo aver provato entrambe le console dobbiamo ammettere che la piattaforma della SNK risulta molto più comoda rispetto al Game Boy Color.

R-Type DX per Game Boy Color (a sinistra) offre una buona varietà di colori, ma presenta alcuni evidenti problemi di visualizzazione. Il sonoro inoltre si blocca nei momenti in cui lo schermo è più affollato. La console della SNK (al centro) può vantare una varietà di colori maggiore, ma come il GBC può visualizzare personaggi formati solo da tre diverse sfumature di colore. Al contrario Raiden per Atari Lynx (a destra) presenta una qualità grafica decisamente superiore alla media.

A ogni modo questo c'entra poco con l'effettiva qualità dei giochi e proprio per questo la SNK ha deciso di stravolgere la sua politica di mercato dotando la propria macchina di una linea di titoli di tutto rispetto. Se non siete convinti di questo, sappiate che entro dicembre arriverà un titolo della serie *Sonic*!!!

Paragonare le specifiche tecniche di due portatili è una cosa estremamente complicata. Per le console da casa la cosa risulta più semplice visto che si possono confrontare molti più dati. Si va dalla risoluzione grafica al numero di poligoni per secondo, senza contare le diverse capacità di visualizzare effetti speciali tipo illuminazione dinamica, trasparenza e filtri vari. Tecnicamente sarebbe possibile fare lo stesso anche con le console 2-D, ma il discorso diventerebbe troppo complesso per essere affrontato in questa sede. Tanto per fare un esempio il Neo Geo Pocket

TECHmania

LA VENDETTA DEGLI 8 E DEI 16 BIT

LE CONSOLE PORTATILI

Color può visualizzare fino a 146 colori contemporaneamente, il Game Boy Color ne può utilizzare 56, mentre il Lynx dell'Atari solamente 16. Questo dovrebbe significare che i giochi del Neo Geo Pocket Color sono molto più colorati di quelli del Game Boy Color e ancora più rispetto a quelli del Lynx, giusto?

In effetti non è così. Giocando con la console della SNK ci si accorge subito che i fondali sono colorati in maniera perfetta mentre i personaggi sono molto più poveri, con al massimo tre tonalità. Provate a dare un'occhiata a un gioco per Game Boy Color e vi accorgerete che la situazione è praticamente la stessa. Sembra che tutte e due le console utilizzino lo stesso sistema di elaborazione dei personaggi che permette di visualizzare al massimo 4 colori (di cui uno in trasparenza). Ma non finisce qui. Il Game Boy Color ha otto diverse tavolozze da quattro colori che in teoria permetterebbero di visualizzare otto oggetti differenti colorati diversamente. In realtà, quando gli elementi sullo schermo superano questo numero, quelli in eccedenza riciclano le stesse combinazioni cromatiche. La morale di tutto questo discorso è che bisogna sempre insospettirsi se il numero di colori disponibili in un sistema non è una potenza di due (come i 16 del Lynx, i 64 del Megadrive o i 256 del Super Nintendo). In questo caso significa che i programmatori non possono sfruttare tutti i colori a disposizione e che voi non li vedrete mai contemporaneamente su schermo.

Parlando di caratteristiche generali il Neo Geo Pocket sembra essere il candidato più accreditato per il titolo di "miglior console portatile del momento". Il suo processore a 16 bit rappresenta un enorme passo avanti rispetto alle unità di calcolo a 8 bit; le cartucce hanno una dimensione doppia rispetto a quelle delle vecchie console (2 Megabyte contro 1) e il chip sonoro sembra essere il migliore disponibile sul mercato (in *R-Type DX* per Game Boy Color la musica si interrompe ogni volta che spa-

rate, mentre il problema non si è mai verificato giocando a *Metal Slug* su Neo Geo Pocket Color). Naturalmente ci sarebbero molti altri aspetti da considerare, ma purtroppo è possibile fare confronti del genere solo esaminando titoli che sfruttino al massimo le potenzialità delle console. In effetti entrambe le macchine soffrono di un inusuale problema che deriva dalla loro compatibilità con i titoli precedenti. La maggior parte dei prodotti continua a uscire in doppia versione e questo non giova ai giochi della nuova generazione. Il risultato è che in *R-Type DX* per Game Boy Color gli oggetti in movimento tendono a subire tremolii improvvisi e oscuramenti inaspettati, mentre *Metal Slug* su Neo Geo Pocket Color subisce vistosi rallentamenti.

Come si può intuire tutto questo rende ancora più complicata la situazione. Alla luce delle offerte di mercato il Game Boy Color presenta sicuramente la maggiore varietà, ma qualitativamente i titoli per Neo Geo Pocket sono nettamente superiori. La verità è che al momento nessuna console è stata sfruttata appieno ed è per questo che la potenza e le capacità grafiche del vecchio Nomad non sono state ancora raggiunte. Siamo comunque convinti che il tempo darà ragione alla Nintendo e alla SNK. Le loro console sono piccole, portatili e hanno un consumo di energia molto ridotto. Se la prossima generazione di giochi sarà in grado di risolvere gli attuali problemi (in fondo i mezzi tecnologici ci sono tutti) ne vedremo davvero delle belle.

Se avete commenti, domande e suggerimenti da proporre per le pagine di Tech Mania non dovete fare altro che scrivere all'indirizzo e-mail: playpres@uni.net

Bentornati nella città dei dannati

La Capcom ha deciso di trasformare il 1999 nell'anno di...

Resident Evil Story!

Fino a quattro anni fa la Capcom era famosa soprattutto per la serie di picchiaduro *Street Fighter* e per i platform collegati al personaggio di Megaman. Poi un giorno un intraprendente game designer di nome Shinji Mikami si presentò alla porta dei dirigenti della casa di produzione nipponica con un'idea decisamente innovativa. In pratica si trattava di un'avventura in 3-D con una storia coinvolgente dalle spiccate atmosfere horror. Alcuni manager della Capcom manifestarono tutte le loro perplessità nei confronti del "Progetto Biohazard" che sembrava troppo distante ed estremo rispetto alle classiche produzioni della software house. La grafica realistica rappresentava un netto taglio con il passato e la struttura di gioco a base di enigmi e fughe era una vera rivoluzione rispetto ai titoli pieni d'azione come *Street Fighter 2*. Come avrebbe reagito il pubblico di fronte a questo "Arcade/Adventure" pieno di tensione e scene raccapriccianti? Se seguite il mercato dei videogiochi da qualche anno, allora conoscete già la risposta. Il primo *Resident Evil* uscì su PlayStation ed ebbe un successo senza precedenti. Alla Capcom si resero subito conto di avere tra le mani una vera e propria miniera d'oro e in poco tempo le voci sui possibili sviluppi di *Resident Evil* iniziarono a prendere consistenza. Ancora una volta la compagnia che aveva fatto rinascere i picchiaduro con *Street Fighter* aveva inventato un nuovo genere: quello dei "Survival Horror".

Resident Evil 3: Nemesis

PlayStation

(titolo giapponese - Bio Hazard: Last Escape)

Dopo i terribili avvenimenti narrati in *Resident Evil 1*, la bella Jill Valentine decide di abbandonare definitivamente la Squadra Speciale S.T.A.R.S.

Proprio mentre la sfortunata ragazza sta finalmente per lasciare Raccoon City, la città viene improvvisamente invasa dagli zombi creati dall'Umbrella. I mostruosi mangiatori di carne privi di cervello non sono però l'unico pericolo che la nostra protagonista dovrà affrontare. L'Umbrella ha infatti inviato in città un potentissimo essere chiamato Nemesis, programmato geneticamente per sterminare ogni membro della S.T.A.R.S.

A metà della vicenda Jill sarà messa fuori combattimento e si risveglierà 24 ore dopo gli avvenimenti visti in *Resident Evil 2*. Mentre la ragazza è priva di sensi i giocatori dovranno prendere il controllo di Carlos Oliveira, un temerario ex-dipendente dell'Umbrella deciso a salvare tutti i sopravvissuti di Raccoon City. Per allungare la longevità, i programmatori hanno inserito alcune sezioni in cui è necessario fare delle scelte che modificheranno direttamente l'evoluzione della trama. In questo modo sarà ancora più divertente portare di nuovo a termine il gioco per sbloccare i personaggi e le modalità segrete.

Dal punto di vista tecnico *RE3* è molto simile ai precedenti capitoli della serie. Invece di usare la spettacolare grafica completamente in 3-D vista in *Dino Crisis*, Shinji Mikami e il suo team di 50 programmatori hanno preferito perfezionare al massimo il motore dei vecchi *Resident Evil*. Ci saranno ancora personaggi poligo-

0 85828 4

nali che si muovono su fondali 2-D, ma questa volta tutto avrà un livello di dettaglio davvero stupefacente. Gli ambienti bidimensionali di sfondo sono ancora più definiti rispetto al passato e offriranno maggiori possibilità d'interazione. Per esempio, in alcuni casi sarà possibile sparare a delle taniche di benzina per causare grosse esplosioni che vi aiuteranno a sbarazzarvi degli avversari. Anche i modelli 3-D dei mostri e degli eroi sono più nitidi grazie all'uso di una maggiore risoluzione grafica. Gli zombi che incontrerete nel corso di questa terza missione sono incredibilmente vari e spaventosamente realistici.

La scelta delle inquadrature è stata fatta con maggiore attenzione. Pur rimanendo estremamente suggestivi, questa volta gli angoli di ripresa scelti non causeranno nel giocatore quella sensazione di allontanamento dall'azione di gioco.

Gli enigmi che dovrete risolvere per portare a termine la vostra missione sono integrati decisamente meglio con la trama del gioco. Fortunatamente non dovrete più pensare in modo assurdo per trovare la soluzione ai vari rompicapo.

Quelli tra voi che hanno sempre reputato *Resident Evil* troppo semplice, saranno felici di sapere che l'Intelligenza Artificiale dei nemici è stata notevolmente migliorata. Ora anche i semplici zombi rappresentano un vero pericolo, soprattutto quando vi attaccheranno in sei contemporaneamente. Gli scontri col terribile Nemesis sono veramente emozionanti e vi obbligano a pensare e ad agire in modo molto più rapido rispetto al passato.

Dal punto di vista della meccanica di gioco, le uniche due vere innovazioni sono il tasto "Azione" (che serve per schivare attacchi nemici e per uscire da situazioni disperate) e la possibilità di girarsi rapidamente di 180 gradi.

Forse *Resident Evil 3* non sarà innovativo come *Dino Crisis*, ma la trama intrigante, i protagonisti affascinanti e i numerosi mostri presenti lo renderanno sicuramente un titolo imprendibile per tutti gli appassionati di questa serie.

the mercenaries

Questa volta la Namco ha voluto davvero esagerare. In *Resident Evil 3: Nemesis* ha infatti inserito una modalità segreta che può essere considerata come un videogioco a parte. In "The Mercenaries" (questo è il nome della nuova opzione) dovrete riuscire a far arrivare il vostro eroe in un determinato punto di Raccoon City entro un tempo limite. Il personaggio che userete per portare a termine la missione può essere scelto tra 3 mercenari al servizio dell'Umbrella. Il primo è Carlos, lo stesso soldato che aiuta Jill nel corso dell'avventura. Gli altri due sono Nicholai e Mikhail, dei personaggi completamente nuovi creati appositamente per questo sotto gioco. Ognuno sarà dotato di armi e oggetti differenti.

The Mercenaries è adrenalina pura. Per riuscire a raggiungere il traguardo dovrete infatti cercare di guadagnare secondi eliminando più zombi possibili, schivando gli attacchi avversari o rifugiandovi in luoghi sicuri dove non ci sono mostri. Quando arriverete a destinazione vi ritroverete davanti a un misterioso individuo che vi darà una ricompensa in denaro. Questo premio varierà in base a come avrete combattuto e ai secondi che avrete risparmiato. Con i soldi guadagnati potrete acquistare nuove armi da utilizzare nell'avventura vera e propria. Tra le armi segrete è presente anche un AssaultRifle con le munizioni infinite.

Resident Evil: Code Veronica

(titolo giapponese - Biohazard: Code Veronica)

Con l'arrivo delle console della nuova generazione, anche la saga horror più amata al mondo si evolve.

Code Veronica rappresenta un notevole passo avanti rispetto ai precedenti capitoli della serie *Resident Evil*. Sfruttando le maggiori capacità tecniche del Dreamcast, i programmatori della Capcom sono infatti riusciti a creare un mondo 3-D estremamente dettagliato. Questa volta i fondali non sono più bidimensionali, ma interamente composti da poligoni come quelli di *Dino Crisis*.

Questa innovazione renderà l'esperienza di gioco ancora più avvincente permettendo dei movimenti di inquadratura in tempo reale (come in *Silent Hill* per PlayStation) e la possibilità di seguire l'azione in soggettiva (come in *Doom* e *Quake*). Sarà anche possibile avere degli ambienti che cambiano in modo dinamico. Vedrete per esempio intere pareti crollare sotto il peso di creature mostruose. Anche l'uso degli effetti luce in tempo reale è davvero spettacolare. Rimarrete sicuramente a bocca aperta quando vedere Claire illuminare gli ambienti oscuri usando il suo accendino. Le fenomenali capacità sonore

del Dreamcast saranno sfruttate al massimo. I passi dei mostri che si avvicinano e i terribili ululati in lontananza vi faranno sicuramente gelare il sangue nelle vene.

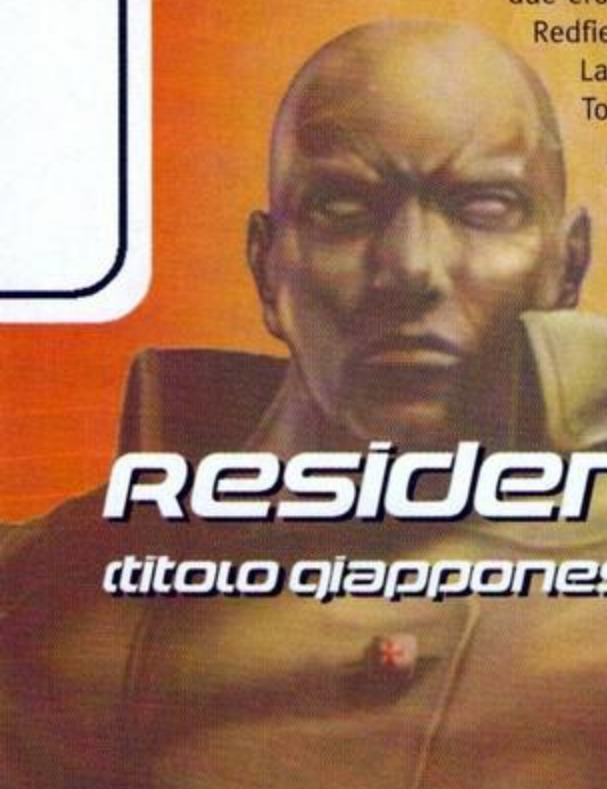
La storia di *Code Veronica* è ambientata tre mesi dopo gli avvenimenti narrati in *Resident Evil 2*. Nella speranza di trovare suo fratello Chris, la bella Claire Redfield si avventura in Europa per investigare sui loschi traffici della Umbrella. Durante le sue ricerche la ragazza viene rapita e abbandonata su una misteriosa isola tropicale piena di zombi e altri schifosissimi esseri mutati geneticamente.

Il gioco sarà su due GD-ROM. Anche se la Capcom non ha confermato nulla, alcuni nostri fidati informatori ci hanno rivelato che ogni disco dovrebbe contenere un'avventura separata. Sembra infatti che sarà possibile usare due personaggi per portare a termine due missioni diverse. Una specie di evoluzione del sistema usato in *Resident Evil 2*. I due eroi selezionabili dovrebbero essere Claire Redfield e suo fratello Chris.

La demo che abbiamo visto durante il Tokyo Game Show mostrava l'incredibile potenziale di *Code Veronica*. I fondali tridimensionali sono realizzati splendidamente e nella maggior parte dei casi non hanno nulla da invidiare a quelli 2-D usati nei precedenti capitoli della serie. Attualmente ci sono ancora molti misteri che riguardano questo gioco. Sembra infatti che la Capcom voglia mantenere segrete alcune delle sue caratteristiche migliori.

Grazie ai nostri inviati speciali abbiamo scoperto che nel gioco ci dovrebbe essere anche un altro personaggio maschile (probabilmente Leon Kennedy di *Resident Evil 2*) e che Claire potrà usare due pistole alla volta (come Lara Croft). L'unica notizia di cui non abbiamo nessuna conferma riguarda la possibilità di collegarsi a Internet col modem del Dreamcast e poter così scaricare nuovi vestiti e armi per i protagonisti.

Grazie a tutte queste caratteristiche fenomenali e a una storia lunga il doppio rispetto a *Resident Evil 3*, ogni fan della serie horror della Capcom non potrà assolutamente fare a meno di acquistare un Dreamcast.



Resident Evil 3: Gun Survivor

PlayStation

(titolo giapponese - Bio Hazard: Gun Survivor)

Capcom ha davvero sorpreso tutto il pubblico della fiera presentando in anteprima *Resident Evil: Gun Survivor*.

Questo incredibile sparatutto in soggettiva con pistola luminosa è il primo capitolo della serie *Resident Evil* a non avere la solita meccanica da avventura 3-D.

Il gioco presenta inoltre un'infinità di caratteristiche innovative che lo rendono difficilmente paragonabile a qualsiasi altro titolo già esistente sul mercato.

In poche parole si tratta di uno sparatutto con pistola luminosa, ma a differenza di altri titoli simili come *Time Crisis* ed *Elemental Gearbolt* (in cui il giocatore segue un percorso obbligato) in *Resident Evil: Gun Survivor* avrete completa libertà di movimento. I programmatori della Capcom sono infatti riusciti a sfruttare il grilletto e i pulsanti A e B della Guncom per farvi eseguire ogni genere d'azione (vedi box alla pagina seguente per maggiori delucidazioni).

La trama sembra essere ambientata parallelamente a *Resident Evil 2*. Questa volta dovrete calarvi nei panni di uno sfortunato pilota d'elicottero che è costretto a fare un atterraggio d'emergenza su Raccoon City proprio mentre il virus G sta contagiando la popolazione locale.

Usando le varie combinazioni di pulsanti potrete spostarvi per la città esplorando stanze e raccogliendo oggetti, esattamente come nella serie originale. Quando incontrerete degli zombi o altri mostri potrete usare la vostra arma per crivellarli di colpi. Malgrado la differente impostazione di gioco, *Resident Evil: Gun Survivor* avrà tutte le caratteristiche classiche dei capitoli passati. Dovrete infatti risolvere dei semplici enigmi, raccogliere e usare le piante guaritrici e leggere vari diari per capire meglio quello che sta succedendo.

Grazie alla sua meccanica di gioco, *Gun Survivor* vi permetterà di infierire sugli zombi in vari modi. Ora potete colpirli alla gambe per rallentarli, staccargli le braccia per impedirgli di prendervi, o più semplicemente fargli volare via la testa. Oltre ai lenti mangia-carne, dovrete affrontare anche corvi, ragni giganti, cani, hunter (da *RE1*) e licker (da *RE2*).

Attualmente il gioco è ancora nelle sue prime fasi di sviluppo e per poterci finalmente giocare dovrete attendere i primi mesi del 2000.

0 8 5 8 8 2 8 4

Il sistema di controllo di Resident Evil: Gun Survivor

Oltre a rinnovare la meccanica di gioco dei vecchi Resident Evil, Gun Survivor rivoluzionerà anche il sistema di controllo dei classici sparatutto con pistola luminosa. Oltre a usare la vostra arma per sforacchiare gli zombi, potrete anche usarla per muovervi liberamente per lo schermo. Ecco come sarà possibile questo miracolo:

I seguenti comandi funzionano solamente se tenete la pistola puntata fuori dallo schermo televisivo.

Per spostarvi in avanti premete una volta il grilletto della pistola.

Se volete correre dovrete premere un'altra volta il grilletto della pistola mentre state camminando.

Per indietreggiare premete 2 volte velocemente il grilletto. Premendolo continuerete a indietreggiare.

Per girare a destra premete il pulsante A.

Per girare a sinistra premete il pulsante B.

Quando si punta la pistola sullo schermo si entra nella funzione Combattimento.

In questa modalità è possibile girare a destra o a sinistra e sparare. Abbassando la pistola si potrà indietreggiare.

Resident Evil Legend

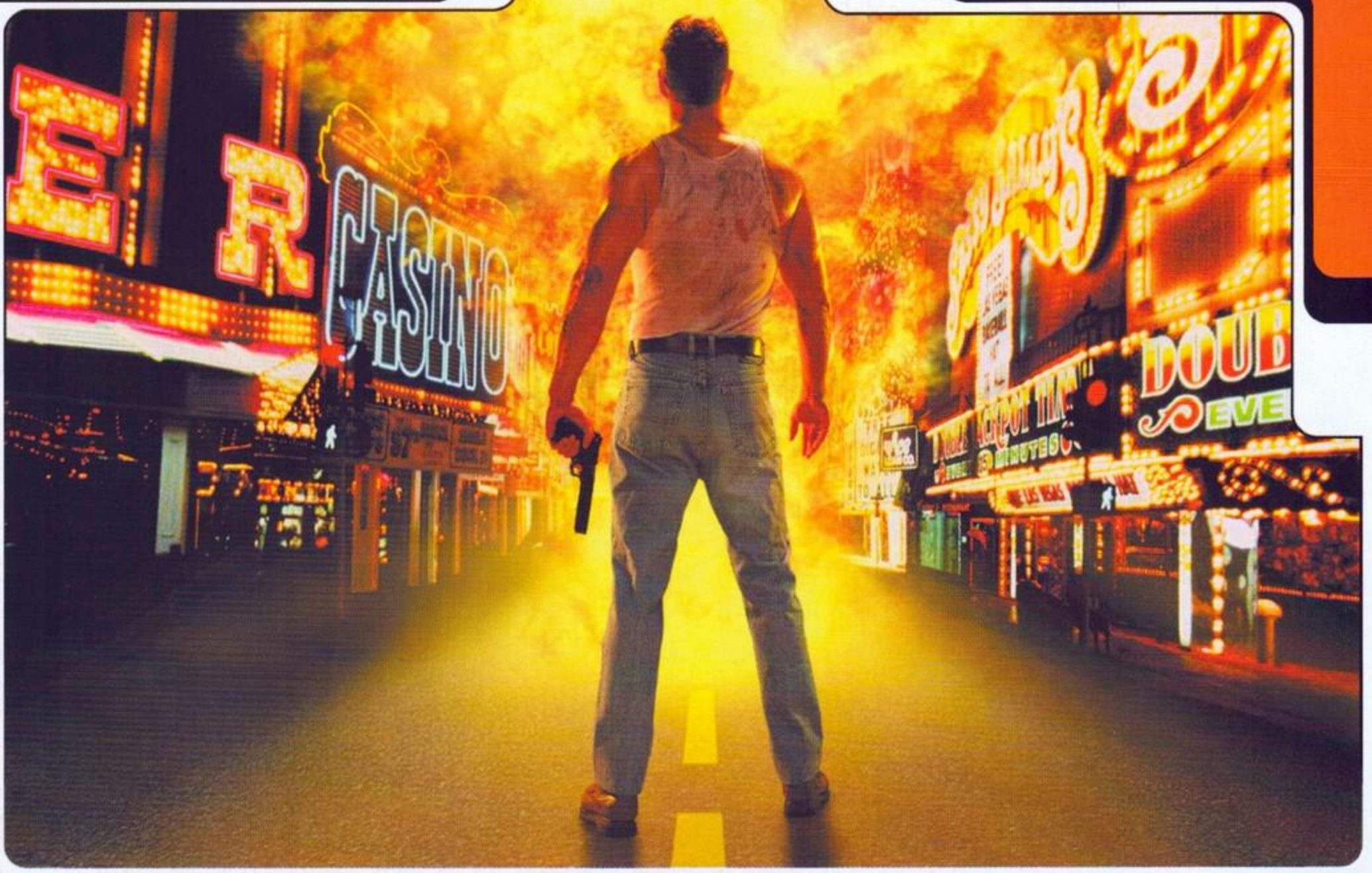
Come tutti i miti, anche *Resident Evil* ha generato le sue leggende! Un'infinità di persone continuano a giocare al secondo episodio nella speranza di sbloccare Rebecca. Questa situazione drammatica è dovuta a un falso trucco apparso su Internet e pubblicato poi da alcune riviste del settore. In realtà si trattava solo di uno scherzo accompagnato da una foto ritoccata con Photoshop. Un'altra classica leggenda su *Resident Evil* narra di un fantomatico video d'apertura del primo capitolo completamente a colori. Per smentire definitivamente questa voce, vi mostriamo alcune delle scene tagliate dal filmato di *Resident Evil 1* in versione giapponese. Come potete vedere anche in questo caso sono in bianco e nero. La Capcom ha sempre detto che il motivo per cui non realizzano il video a colori è dovuto solo a una scelta artistica. Questa volta la censura non c'entra niente.

DIE HARD TRILOGY 2

Avrete visto uno dei film della serie, quindi sapete già cosa fare: ...dare sfogo alla vostra voglia di distruzione!

Pochi prodotti possono vantare una giocabilità pari a quella di *Die Hard Trilogy*. Questo è infatti l'unico titolo "multi-evento" che sia riuscito veramente a unire tre fantastici giochi in uno. Il primo capitolo di questa serie comprendeva uno sparatutto in prima persona, un gioco di guida e una fantastica sezione 3-D con inquadratura in terza persona alla *Tomb Raider*. Ognuno degli scenari di *Die Hard Trilogy* era ispirato a uno dei film dell'omonima saga cinematografica. Grazie a tutte queste caratteristiche le avventure virtuali di John McLane coinvolgevano in modo straordinario i giocatori. Con oltre 1.500.000 copie vendute era prevedibile che la Fox Interactive decidesse di creare un seguito. Così eccoci pronti con l'anteprima di questo attesissimo titolo.

Anche in *Die Hard Trilogy 2* dovrete affrontare diverse tipologie di gioco, unite tra loro da una trama originale che riprende alla perfezione l'atmosfera della serie cinematografica. Ancora una volta, il nostro eroe dovrà vedersela con un gruppo di agguerriti terroristi decisi a far saltare in aria Las Vegas. Come il suo predecessore, *Die Hard Trilogy 2* sarà composto da un gioco d'azione 3-D con visuale in terza persona, uno sparatutto per pistola a raggi infrarossi e una sezione di guida. Oltre a distruggere ogni cosa che vi sbarra la strada, questa volta dovrete esplorare con attenzione alcuni livelli e dovrete risolvere alcuni semplici enigmi. Tutto questo contribuirà sicuramente ad aumentarne la longevità. Per quanto riguarda la parte giocata in terza persona, invece di gettarvi all'impazzata contro i nemici potrete anche muovervi nell'ombra. Come nel primo episodio, John McLane potrà interagire con l'ambiente circostante e abbattere muri, distruggere finestre e distributori automatici e far saltare in aria qualunque cosa con le granate. I nemici che incontrerete sia nella sezione sparatutto che in quella in terza persona avranno un'Intelligenza Artificiale molto sofisticata. Non vedrete più nessuno correrci incontro aspettando di essere ridotto in briciole. Piuttosto dovrete stare attenti a non cadere nelle imboscate che vi tenderanno i terroristi. L'effetto dei vostri colpi cambierà in base al punto in cui colpirete gli avversari. Le premesse per un buon titolo ci sono tutte. Non resta che attendere l'arrivo del gioco sugli scaffali dei negozi.



CASTLEVANIA 64 -2

Fin dalla sua prima apparizione per Nintendo 8-bit, la saga di *Castlevania* ha sempre ottenuto un grandissimo successo, sia di vendite che di critica. L'unica versione che finora è riuscita a deludere profondamente gli appassionati di questo gioco è stata quella prodotta per N64, ossia *Castlevania 64*. Dopo *Castlevania*: *Symphony of the Night* per PlayStation (forse il miglior capitolo della serie) la Konami ha deciso di tentare il grande passo e portare le avventure di Dracula e Co. nella terza dimensione. Inizialmente questo progetto sembrava avere tutte le carte in regola per diventare un nuovo classico del genere azione 3-D, ma in fase di sviluppo qualcosa è andato storto e il risultato finale è stato un vero buco nell'acqua.

Malgrado l'insuccesso, la casa di *Metal Gear Solid* non si è certo persa d'animo ed ecco perché siamo qui a commentare l'uscita della versione "perfezionata" di *Castlevania 64*. Dopo una prima occhiata alla demo che ci è arrivata in redazione possiamo dire che il motore grafico 3-D del gioco sembra identico a quello della versione precedente, quindi un po' datato rispetto a quelli visti in titoli più recenti come *Jet Force Gemini* e *Rayman 2*. I miglioramenti più evidenti riguardano il design dei nuovi personaggi. I demoni e le varie mostruosità presenti nel castello di Dracula hanno un aspetto decisamente più convincente che in passato. Anche il sistema d'inquadrature ha subito notevoli miglioramenti. Ora potrete sempre seguire l'azione dal punto di vista migliore.

La sensazione che abbiamo ricevuto dalla breve partita è stata quella di trovarci di fronte a un gioco totalmente nuovo, con caratteristiche tali da far dimenticare l'incidente del precedente *Castlevania 64*. Sin dalla splendida introduzione, nella quale vediamo un sacrificio umano consumato per ridare vita al signore della notte, risulta chiara l'intenzione dei programmatori di ritornare agli antichi splendori. L'introduzione di nuovi personaggi come il misterioso Henry e Ortega dovrebbe contribuire a rendere *Castlevania 64-2* decisamente più emozionante e intrigante rispetto al passato. In attesa di sapere con precisione la data d'uscita di questa nuova versione, noi della redazione ci siamo premuniti comprando numerose trecce d'aglio e affilando decine di paletti di frassino... Dracula è pronto a tornare ancora una volta!

• sviluppo **eidos** • prodotto **eidos** • uscita **autunno** • genere **azione 3-D** • giocatori **1**

FIGHTING FORCE 2

Hawk è tornato più in forma che mai.

Hmm... con un paio di occhiali da duro sarebbe perfetto...

La Eidos ci riprova. Dopo il parziale fallimento del primo capitolo di *Fighting Force* i creatori di Lara Croft hanno deciso di rivoluzionare il metodo di gioco di questo seguito e di proporre una formula già usata per altri titoli di successo. Niente più stanze isolate piene di nemici da fare fuori, ma ambienti tridimensionali che daranno ai giocatori una maggiore libertà di movimento. Il potentissimo motore grafico della nuova generazione ha permesso ai programmatori di rendere la versione PlayStation praticamente identica a quella per Dreamcast. La telecamera è posizionata alle spalle del protagonista e in questo modo sarà più semplice tenere d'occhio gli enormi ambienti in cui si svolge il gioco. Naturalmente la versione per Dreamcast potrà contare su un'altissima risoluzione e su effetti molto più spettacolari, ma per quanto riguarda la giocabilità e la trama le due versioni sono uguali.

I mezzi offensivi saranno costituiti da avanzate tecniche di lotta a mani nude e armi dalla devastante potenza di fuoco. Usare una mitragliatrice per eliminare i nemici potrebbe sembrare la scelta più comoda, ma spesso non sarà anche la più saggia. Il rumore prodotto dalle armi potrebbe infatti far arrivare rinforzi indesiderati. Come avrete capito in questo nuovo capitolo dovrete valutare con attenzione le varie situazioni prima di agire.

In ogni livello Hawk dovrà raggiungere diversi obiettivi e sarà in grado di eseguire un buon numero di azioni.

SOUL FIGHTER

Giocare a *Soul Fighter* è un po' come usare la macchina del tempo di *Ritorno al futuro*. Inizialmente vi sembrerà di essere tornati agli anni '80 a causa della sua meccanica di gioco che ricorda titoli come *Ninja Combat* per Neo Geo o *Golden Axe* della Sega. Ma dopo qualche minuto questo gioco vi proietterà verso il nuovo millennio grazie a una serie di innovazioni in grado di rivoluzionare il vecchio concetto di picchiaduro a scorrimento.

In *Soul Fighter* troverete avversari astuti come volpi, attacchi devastanti e tecniche di lotta degne del miglior film d'azione americano. Significative da questo punto di vista sono le sezioni in cui si è accerchiati da tre o più nemici. Al contrario dei giochi precedenti nei quali i cattivoni vi attaccavano uno per volta, in *Soul Fighter* lo faranno contemporaneamente senza alcuna pietà per il vostro personaggio. In ogni livello di gioco dovrete spazzare via tutti gli avversari che lo infestano e affrontare un pericoloso nemico finale.

I personaggi che potete selezionare per portare a termine la vostra lotta contro le forze del male sono Atlus (un classico guerriero tutto muscoli e niente cervello), Orion (un vecchio mago barbuto in grado di usare devastanti incantesimi) e Sayomi (un'agile ragazza dotata di un efficace calcio a tenaglia). La scelta dell'eroe che userete per la vostra battaglia influenzerà anche lo svolgimento dell'avventura.

Tutto questo ancora non vi basta? Allora preparatevi a una grafica davvero sfavillante che sfrutta pienamente il potenziale tecnico del Dreamcast! Gli effetti luminosi sono davvero spettacolari e i personaggi si muovono in modo estremamente realistico. L'unica cosa che non ci ha convinto pienamente è l'animazione della corsa di Sayomi.

Anche il sistema di controllo ha qualche piccolo difetto. Per esempio, per far correre il vostro eroe dovrete premere il controller due volte rapidamente in una direzione. Questa operazione è piuttosto semplice usando il D-pad, ma praticamente impossibile con la leva analogica. Il lato più carente di *Soul Fighter* riguarda le opzioni di gioco. I programmatori, infatti, hanno inspiegabilmente escluso la modalità per due giocatori. Il punto di forza dei picchiaduro a scorrimento è sempre stata la possibilità di combattere insieme a un amico. Chi non si ricorda le divertentissime discussioni con il proprio compagno d'avventura perché lui vi aveva inavvertitamente colpito durante un combattimento? Purtroppo tutto questo non sarà possibile in *Soul Fighter*. Non ci resta che sperare che i ragazzi della Toka sfruttino gli sgoccioli di tempo che li separano dall'uscita del gioco per riuscire a includere la modalità per due contemporaneamente e per sistemare gli altri piccoli problemi che affliggono *Soul Fighter*.

I creatori di Myth tornano alla carica con un nuovo adventure in terza persona.

Grafica e giocabilità si uniscono in un titolo ispirato agli anime giapponesi.

Oni ci ha veramente colto di sorpresa. La Bungie finora si era distinta grazie alla sua saga di strategici in tempo reale. *Myth I* e *II* sono stati due titoli che hanno riscosso molto successo tra i possessori di PC. Sinceramente ci saremmo aspettati che questa software house sfruttasse la fama di questa serie e si concentrasse sullo sviluppo di un terzo episodio. Quando abbiamo visto *Oni* siamo quindi rimasti un po' colpiti. La Bungie ha dato un taglio netto al passato e ha realizzato un titolo completamente nuovo.

L'ultima fatica della casa di *Marathon* e di *Myth* è un action/adventure in terza persona. Questo genere sta riscuotendo sempre più successo soprattutto grazie alla fama di un personaggio come Lara Croft. Come era facile aspettarsi, anche *Oni* ha come protagonista una simpatica fanciulla con i capelli color viola. Il nuovo titolo della Bungie è caratterizzato da uno stile da cartone animato giapponese molto marcato che dovrebbe distinguerlo abbastanza nettamente dalla concorrenza. L'aspetto grafico è assolutamente spettacolare. I livelli sono stati progettati da veri architetti e le animazioni dei personaggi sono state realizzate con la tecnica del motion capture (in pratica vengono filmati i movimenti di veri atleti che poi verranno riprodotti digitalmente sul computer) per ottenere il massimo realismo. Ma la grafica non è l'unico punto di forza di *Oni*. La Bungie sta curando moltissimo anche la struttura di gioco. Konoko (questo è il nome della protagonista) può contare su una varietà di armi come pistole, fucili o granate. Chiaramente dovrete fare attenzione alle munizioni di cui potete disporre, che sono decisamente limitate. Per questo motivo correre per i livelli sparando all'impazzata non sarà certo la scelta migliore. In

molte occasioni sarà più conveniente ricorrere alle arti marziali di Konoko o cercare di sgattaiolare alle spalle dei nemici senza farsi notare. Per fare un esempio, Konoko potrà disarmare un avversario con un calcio e usare la sua pistola contro gli altri avversari, oppure spegnere le luci, attivare una bomba a concussione e scappare saltando attraverso una finestra. Come vedete le possibilità offerte al giocatore sono tantissime.

Una delle caratteristiche più interessanti di *Oni* è la caratterizzazione degli avversari. Oltre che graficamente, i nemici si differenziano per le animazioni, lo stile di combattimento e perfino per le motivazioni che li spingono a darvi la caccia. Nel corso del gioco, Konoko verrà tradita da alcuni personaggi, mentre altri cambieranno schieramento nel corso della partita alleandosi con la bella protagonista. Naturalmente saranno presenti anche una serie di personaggi che vi aiuteranno nel corso della vostra avventura, fornendovi preziosi consigli e oggetti utili.

In definitiva, *Oni* sarà quanto di più vicino a un'esperienza cinematografica che abbiate mai visto su PC. La Bungie sta veramente spremendo al massimo la tecnologia delle ultime schede video per realizzare un vero capolavoro. L'illuminazione dinamica e le ambientazioni estremamente dettagliate spingono la grafica a livelli senza precedenti. Le animazioni dei personaggi sono semplicemente incredibili. Guardare i 1200 poligoni che compongono Konoko muoversi agilmente per gli enormi livelli di *Oni* lascia davvero senza parole. Nei prossimi mesi vi terremo aggiornati su questo promettente titolo e sull'eventuale annuncio di una versione per Dreamcast. Restate sintonizzati.

02348-4

Due occhi, un raggio trattore e una ruota...
Uno dei personaggi più innovativi degli ultimi anni sta per arrivare su N64...

Cos'è che rende così interessante un semplice incrocio tra un monociclo e un robot che somiglia sospettosamente a Marvin il Marziano (il personaggio dei cartoni animati della Warner Bros)? A parte la stupenda grafica che è lecito aspettarsi da un gioco per N64 dell'ultima generazione, il concetto di gioco alla base di *Rocket* è uno dei più innovativi che abbiamo visto da anni a questa parte. Non è un'affermazione che facciamo con leggerezza. Pensate che solo nel primo livello di gioco è possibile progettare delle montagne russe per poi provarle in prima persona. E non si tratta di un semplice filmato, ma di una vera e propria simulazione con tanto di grafica e sonoro ai massimi livelli. Sembra davvero di trovarsi in un luna park. Progettato il primo ottovolante, dovrete passare alla costruzione di un altro che passi per cinque punti obbligati sparsi per la mappa di gioco. Solo questa parte del gioco potrebbe tenervi impegnati per ore e ore, ma in *Rocket* dovrete fare questo e molto altro!

Così come l'idea alla base del gioco, anche il metodo di controllo sembra essere davvero innovativo. Vista la mancanza di arti del vostro personaggio (alla UbiSoft amano le mascotte senza braccia e gambe), gli sviluppatori hanno pensato di dotare il piccolo robottino di un raggio traente. Tramite questo flusso d'energia potrete prendere oggetti del fondale, catturare nemici, attivare pulsanti e dondolare da una piattaforma all'altra in stile *Tarzan*. Una delle cose più affascinanti di questo titolo è l'estremo realismo delle leggi fisiche che regolano il mondo virtuale. Rimarrete sicuramente a bocca aperta vedendo i piccoli colpi di classe come piattaforme che si piegano sotto il peso del personaggio o oggetti che vibrano dopo che gli siete andati a sbattere contro.

Oltre all'abilità d'interagire con gli elementi del fondale, Rocket sarà in grado di usare un rampino e una pistola congelante. Inoltre potrà anche muoversi per i livelli di gioco usando un'infinità di mezzi di trasporto (tra cui macchine, barche, montagne russe, ecc).

Sembra proprio che questo prodotto presto diventerà uno dei titoli più validi per N64, ma come al solito daremo il nostro giudizio definitivo solo dopo aver testato la versione finale. Inutile dire che osserveremo con attenzione lo sviluppo di *Rocket*.

ROCKET robot on wheels

BEGIN TRANSMISSION:
ROCKET v1.03b

testdrive offroad

Dopo un pessimo inizio la Infogrames ha intenzione di rifarsi. Oltre 30 fuoristrada famosi caratterizzano il nuovo Test Drive

TEST DRIVE OFF ROAD 3

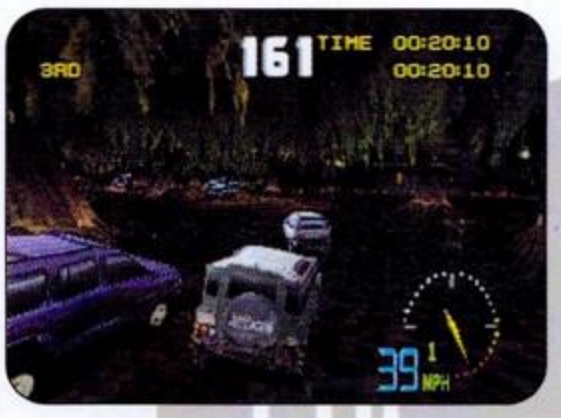
Nel mondo dei videogiochi i seguiti sono di solito migliori dei loro predecessori e questo *Test Drive Off Road 3* non dovrebbe fare eccezione. La cosa non sorprende se si tiene presente la scarsa qualità del primo titolo della serie: il primo *Test Drive Off Road* era infatti piuttosto scadente. La grafica era scarna e mal realizzata e l'azione di gioco troppo confusa. Le cose erano migliorate leggermente con *Off Road 2* e sembra che con questo nuovo capitolo della serie la Infogrames si sia decisa a fare sul serio - finalmente!

Uno dei grossi problemi dei primi due capitoli erano le macchine a disposizione del giocatore, anonime e prive di personalità. Gareggiare alla guida di un pick-up sconosciuto non è molto entusiasmante. *Off Road 3* risolve questo problema alla grande, introducendo un'ampia selezione di fuoristrada realmente esistenti, tra cui Subaru Outbacks, Land Rover Defenders e Nissan Xterra, oltre ai classici Hummer e Jeep Grand Cherokee.

Anche i tracciati, altra componente essenziale di un gioco di corse, sono stati migliorati moltissimo. Le piste sono ora più varie e interessanti. Come esempio, sappiate che nella locazione invernale di New York dovrete correre attraverso un Central Park completamente innevato.

C'è da dire però che in molti circuiti è fin troppo facile perdere l'orientamento, a prescindere dal vostro livello di abilità. Qualche punto di riferimento in più migliorerebbe di molto la situazione.

C'è ancora un po' di tempo prima dell'uscita finale di *Off Road 3*. Se i programmatori riusciranno a risolvere i piccoli difetti del motore grafico, potremmo ritrovarci tra le mani un gioco di corse su fuoristrada davvero molto divertente, e sarebbe ora!



SLAVE ZERO

• sviluppo: accolade • prodotto: accolade • disponibile: autunno

Una delle cose più impressionanti di *Slave Zero* è il senso delle proporzioni che trasmette. Quando vedrete il vostro robottone corazzato che va in giro per gli enormi scenari di gioco seminando il caos tra automobili microscopiche e cittadini grandi come formiche capirete di cosa stiamo parlando. Il vostro obiettivo principale sarà quello di rubare il più potente strumento di distruzione mai creato. In termini di gioco questo si traduce in una forte dose di distruzione totale, con la classica ricerca di armi extra e potenziamenti che si riveleranno utili negli scontri con i boss di fine livello. Semplice ed efficace. All'inizio il sistema di controllo può apparire complicato, ma possiamo assicurarvi che con un po' di pratica tutto fila per il meglio. Lo stick analogico viene utilizzato per guardarsi intorno, mentre i tasti colorati servono a muoversi. Per saltare si usa invece la croce direzionale. Graficamente *Slave Zero* lascia letteralmente a bocca aperta. Il dettaglio degli ambienti e dei mezzi è sbalorditivo e gli effetti di luce sono davvero spettacolari. Le animazioni sono le più fluide e realistiche mai viste in un titolo di questo genere. La versione dimostrativa che abbiamo provato conteneva solo un livello, ma questo è bastato a stuzzicare il nostro interesse. Speriamo solo che i livelli della versione finale siano ancora più grandi e che la meccanica di gioco sia un po' più complessa. Se i programmatori riusciranno a inserire sequenze animate spettacolari e a perfezionare la modalità Multigiocatore, allora tutti i fan di *Gundam, Goldrake* e soci avranno finalmente il gioco che aspettavano da anni.

TOY COMMANDER

• sviluppo: no cliché • prodotto: no cliché • disponibile: autunno

Ecco un gioco adatto a chi sente un po' la nostalgia dell'infanzia. *Toy Commander* sembra una specie d'incrocio tra la meccanica di gioco di *Incoming* e l'ambientazione del film *Toy Story*. Questo gioco d'azione in 3-D con una spruzzata di strategia vi mette infatti al comando di un'intera armata di giocattoli comprendente aerei, elicotteri, jeep e addirittura soldatini di plastica.

Invece di riprodurre realisticamente le 8 aree in cui si svolgono le battaglie di *Toy Commander*, i ragazzi della No Cliché hanno preferito creare degli ambienti coloratissimi che sembrano voler riprodurre il modo in cui un bambino vede il mondo circostante. Le zone di battaglia sono piene di oggetti con cui interagire. Potrete infatti attivare interruttori della luce, elettrodomestici e piattaforme mobili. Logicamente ci saranno anche tantissime cose da distruggere. Le capacità grafiche del Dreamcast sembrano essere state sfruttate nel migliore dei modi. Aspettatevi una valanga di effetti speciali come scie di condensa dalle ali degli aerei, esplosioni e illuminazione in tempo reale.

Grazie all'opzione per quattro giocatori in simultanea, *Toy Commander* potrebbe rivelarsi il primo titolo a dare una giustificazione alle quattro porte per controller del Dreamcast. Sembra proprio che questo titolo sarà un ottimo supporto al lancio europeo della mitica console Sega.

nocturne

• sviluppo: terminal reality • prodotto: g. of developers • disponibile: novembre

I giochi ad ambientazione horror stanno avendo sempre più successo anche sui PC. La Terminal Reality fa il debutto in questo genere con *Nocturne*, un adventure alla *Resident Evil* con una grafica davvero impressionante. Il nuovo motore grafico infatti permette di gestire migliaia di poligoni per ogni personaggio senza difficoltà, regalando anche effetti di luce dinamici semplicemente incredibili. Dovrete combattere contro lupi mannari, vampiri e zombi affamati del vostro sangue facendo affidamento solo sulle vostre armi. L'uscita è prevista per novembre, per cui aspettatevi una recensione sul prossimo numero di Game Republic.

SPIDERMAN

• sviluppo: neversoft • prodotto: activision • disponibile: tba

L'arrampicamuri più famoso del mondo arriva sulla nostre PlayStation grazie ai ragazzi della Neversoft. L'Uomo Ragno sarà il protagonista di un gioco d'azione completamente tridimensionale ambientato per le strade di New York. Dovrete combattere contro i classici nemici di Peter Parker, come Venom, il Dottor Octopus, Lizard e il temibile Dottor Destino. Potrete arrampicarvi sui muri, lanciarvi da un grattacielo all'altro con la vostra ragnatela e sferrare calci e pugni per liberarvi dei nemici. *Spiderman* è una delle migliori avventure 3D che abbiamo mai visto. Del resto dai ragazzi che hanno creato quel capolavoro di Tony Hawk Pro Skater ci possiamo aspettare questo e altro.

STAR GLADIATOR 2

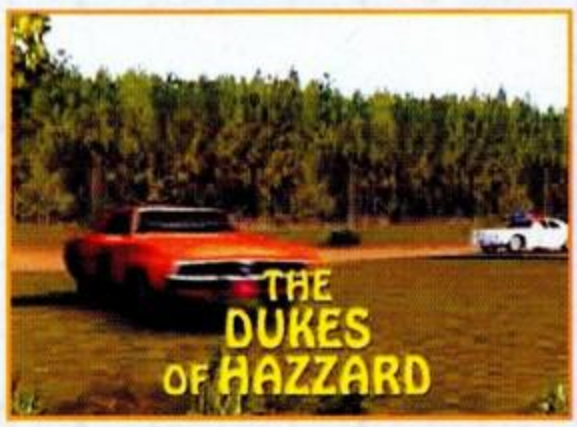
• sviluppo: capcom • prodotto: capcom • disponibile: inverno

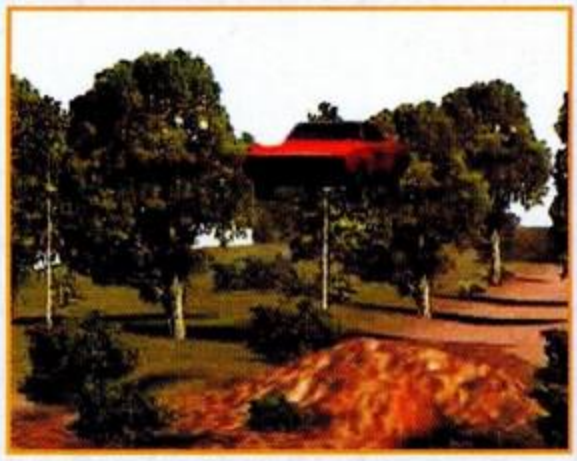
Dopo l'enorme successo di *Soul Calibur* della Namco, anche la Capcom ha deciso di produrre l'ennesimo picchiaduro tridimensionale per Dreamcast: *Star Gladiator 2*. Le prime immagini lasciano davvero ben sperare, con personaggi estremamente dettagliati ed effetti di luce davvero spettacolari. In tutto saranno presenti 24 personaggi, ognuno con la sua lista infinita di mosse e combo differenti. La cosa più interessante è l'ambientazione fantascientifica di questo titolo, tanto che sembra di trovarsi di fronte un picchiaduro ispirato alla saga di *Guerre Stellari* piuttosto che al solito gioco giapponese. L'uscita è prevista per il prossimo inverno, per cui non ci resta che aspettare nella speranza che la Capcom tiri fuori un altro capolavoro come *Power Stone*.

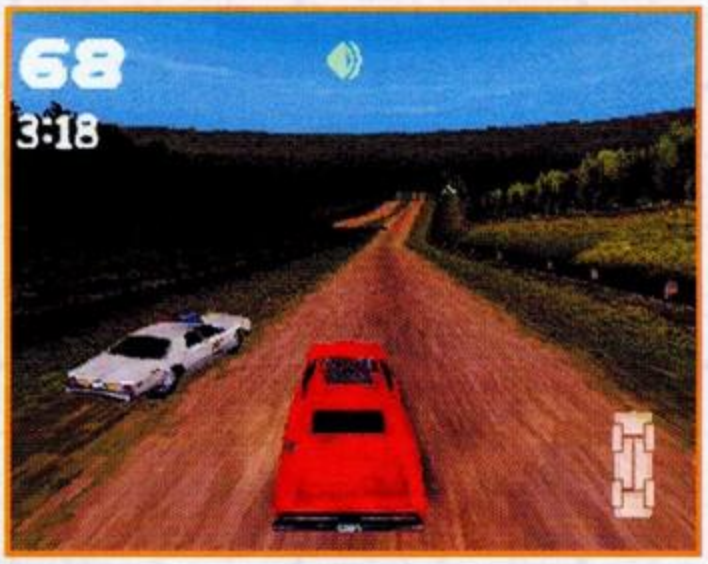
DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

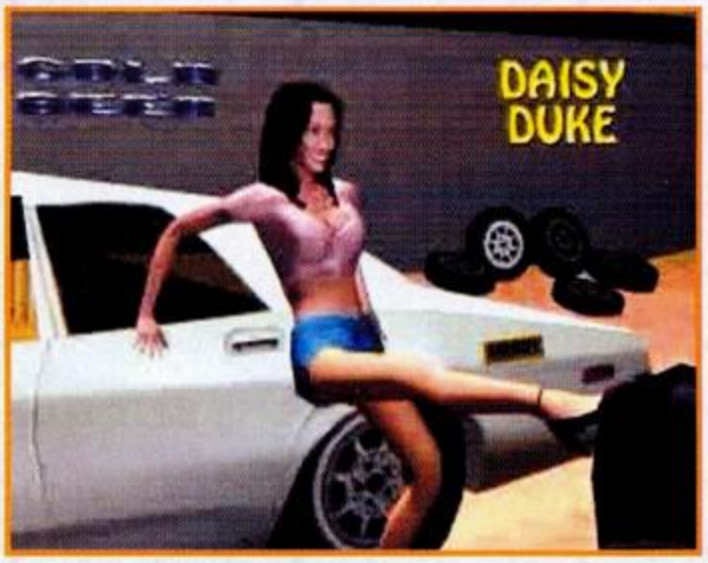
• sviluppo: sinister • prodotto: southpeak • disponibile: tba

Forse alcuni di voi si ricordano della mitica serie televisiva di *Hazzard*. Sicuramente si tratta di uno dei telefilm più di successo degli anni '80. Non potremo mai dimenticare le fughe di Bo e Luke a bordo del Generale Lee mentre il povero sceriffo Rosco P. Coltrane cercava inutilmente di arrestarli. Se siete tra i fan di questa serie e vi piacciono i giochi di guida, allora sappiate che finalmente è in arrivo su PlayStation un titolo ispirato a questo divertentissimo sceneggiato americano. Dovrete guidare la vostra auto cercando di portare a termine una serie di missioni senza essere catturati dalla polizia. Abbiamo potuto provare il gioco al recente ECTS di Londra e possiamo dirvi che i programmatori stanno facendo davvero un ottimo lavoro. Vedremo.









TEST DRIVE 6

• sviluppo: accolade • prodotto: accolade • disponibile: autunno

Le prime immagini della versione Dreamcast di questa popolare serie di giochi di guida non ci hanno convinto del tutto. Bisogna comunque tenere presente che questo titolo è ancora in una prima fase di sviluppo. Le cose potrebbero migliorare moltissimo nei prossimi mesi. In questa nuova versione sarà più complicato seminare i poliziotti, dato il maggior numero di pattuglie e di elicotteri a disposizione dei tutori dell'ordine.

QUAKE 2

• sviluppo: hammerhead • prodotto: activision • disponibile: autunno

Era ora! Il leggendario sparatutto in soggettiva per PC dovrebbe finalmente arrivare anche su PlayStation grazie alla Hammerhead. Venti livelli, tutte le armi dell'originale, sistema di controllo riadattato al joypad, supporto Dual Shock, 30 fotogrammi al secondo e una modalità per quattro giocatori contemporaneamente dovrebbero rendere *Quake 2* un acquisto obbligato per tutti i possessori della console Sony.

CROC 2

• sviluppo: argonaut • prodotto: fox • disponibile: tba

Preparatevi a tornare tra i simpaticissimi Gobbos! *Croc 2*, il divertente ma sottovalutato gioco della Argonaut, sta per essere convertito anche su Dreamcast. Vista la carenza di Platform 3-D per la console Sega, questa è davvero un'ottima notizia. La versione PlayStation del gioco era già caratterizzata da un'ottima grafica e da una fantastica giocabilità, ma grazie alla maggior potenza del Dreamcast ci aspettiamo moltissimi cambiamenti. Non vediamo l'ora!

FORMULA UNO '99

• sviluppo: studio 33 • prodotto: psygnosis • disponibile: ottobre

Formula 1 '98 si è rivelato un prodotto decisamente deludente. Per riscattarsi da quel fallimento, la Psygnosis ha affidato lo sviluppo della versione '99 ai ragazzi dello Studio 33. Questo gruppo di programmatori è specializzato in giochi di guida e ha lavorato per due anni a un motore grafico appositamente pensato per un gioco dedicato alla F1. Logicamente ci saranno tutti i circuiti del campionato (compreso quello della Malaysia), tutte le scuderie originali e tutti i piloti dell'ultima stagione. Grazie a un'infinità d'opzioni sarà possibile personalizzare al massimo il grado di realismo della gara.

PLANET OF THE APES

• sviluppo: fox • prodotto: fox • disponibile: inverno

Ve lo sareste mai aspettato un gioco dedicato al film *Il Pianeta delle Scimmie*? No... beh, neanche noi! I punti di forza di questo gioco d'azione/avventura 3-D sono un sistema d'inquadratura dinamico, più di 2000 frasi di dialogo recitate da attori professionisti e animazioni dei personaggi estremamente realistiche.

TOMB RAIDER 4

• sviluppo: core • prodotto: eidos • disponibile: novembre

Come si fa a essere innovativi quando si sviluppa il quarto episodio di una serie? Nel caso di *Tomb Raider 4*, la Core ha deciso di tornare alle origini! Il terzo *Tomb Raider* aveva ricevuto alcune accuse riguardo la non linearità dell'avventura. Questo quarto capitolo è più simile al primo episodio della serie e pone una maggior enfasi sull'esplorazione e sullo sviluppo della storia. Le novità più interessanti sono una migliore resa grafica di Lara (grazie a nuove tecniche di modellazione dei personaggi 3-D) e la possibilità di controllare una Miss Croft adolescente nella modalità di pratica. Quest'inverno vedremo se *Tomb Raider 4* riuscirà a far felici i fan di vecchia data e ad attrarre nuovi giocatori.

RAYMAN 2

• sviluppo: ubi soft • prodotto: ubi soft • disponibile: inverno

Oramai *Rayman 2* per Nintendo 64 è praticamente pronto per essere distribuito nei negozi e noi non vediamo l'ora di poterlo recensire (probabilmente ci riusciremo sul prossimo numero). Nel frattempo abbiamo finalmente potuto provare una demo della versione per Dreamcast e PC. Quello che abbiamo visto è davvero sconvolgente. Gli effetti luminosi in tempo reale, gli splendidi fondali e la fantastica realizzazione grafica dei personaggi trasformeranno questo titolo in un classico assoluto. Vi aggiorneremo sullo sviluppo di *Rayman 2* nei prossimi mesi.

RED DOG

• sviluppo: argonaut • prodotto: argonaut • disponibile: autunno

Poco prima di andare in stampa ci sono arrivate queste nuovissime foto del titolo di combattimento tra veicoli sviluppato dalla Argonaut. Ora la risoluzione grafica è stata aumentata e nella modalità per quattro giocatori ogni finestra visualizza una più ampia sezione dell'ambiente circostante. Data l'abilità degli Argonaut nel creare giochi d'azione, dobbiamo ammettere che ci aspettiamo moltissimo da *Red Dog*. A giudicare da quanto abbiamo visto finora sembra che non rimarremo delusi.

TOMORROW NEVER DIES

• sviluppo: black ops • prodotto: black ops • disponibile: inverno

Il fantastico gioco della Black Ops dedicato a James Bond sta finalmente per arrivare nei negozi di tutto il mondo. Da quello che abbiamo potuto vedere, sembra che i fan di 007 avranno presto un altro gioco-capolavoro dedicato al loro eroe. Preparatevi ad affrontare frenetiche sparatorie, missioni d'infiltrazione in basi nemiche e inseguimenti in auto. Nel gioco ci sarà addirittura una sequenza di fuga sugli sci. Dal punto di vista tecnico i punti di forza sono l'ottimo sistema di gestione dell'inquadratura e un fantastico rilevatore di collisioni.

TIME LOOP

• sviluppo: michell system • prodotto: michell system • disponibile: autunno

Se c'è un gioco che può essere paragonato seppur lontanamente a questo titolo prodotto dalla Mitchell Corporation of Japan, è il mitico *Puzzle Bubble* (conosciuto anche col nome di *Bust a Move*). In *Time Loop* il vostro compito è quello di pilotare un'astronave ruotante posta al centro di una spirale e sparare sfere colorate verso la colonna di palle magnetiche che avanzano verso di voi. Se combinate tre o più sfere dello stesso colore, le farete sparire e avrete modo di realizzare delle combo ricostituendo la catena interrotta. Il punto di forza di questo gioco è sicuramente la frenetica modalità per due giocatori. *Time Loop* sembra avere tutte le carte in regola per dimostrarsi una buona alternativa ai due leggendari draghetti spara-bolle.

WCW MAYHEM

• sviluppo: thq • prodotto: thq • disponibile: autunno

Anche se qui in Italia riscuotono pochissimo successo, nel resto del mondo i giochi dedicati al wrestling arrivano puntualmente in vetta alle classifiche di vendita. Sapendo questo, non dovreste stupirvi delle continue guerre tra le case di produzioni di videogiochi per accaparrarsi i diritti di sfruttamento del marchio della WWF e della WCW (le due più importanti federazioni americane dedicate a questo sport). A partire da quest'autunno sarà la THQ a sfruttare il nome della WWF, mentre i diritti della WCW passeranno al colosso Electronic Arts che progetta di far debuttare in grande stile il suo primo gioco dedicato a questa federazione. Oltre alla classica riproduzione degli incontri che si svolgono sul ring, *WCW Mayhem* promette una fedele rappresentazione di tutti gli elementi di contorno tipici di questo sport (come le interviste e le risse negli spogliatoi). Il gioco dovrebbe rivelarsi più frenetico e semplice da controllare del rivale *WWF Warzone* della Acclaim. Da segnalare anche la presenza dell'opzione per creare un proprio wrestler, utile per riprodurre i campioni di altre federazioni o addirittura per lanciare un vostro alter ego in epici scontri sul ring.

Rescue shot Boobie Bo

• sviluppo: namco • prodotto: namco • disponibile: inizio 2000

La Namco uscirà a gennaio del 2000 con un nuovo gioco per Guncom (la pistola a raggi infrarossi per PlayStation). Lo sparatutto si chiamerà *Rescue Shot Boobie Bo*.

Usando la vostra pistola a raggi infrarossi dovrete eliminare qualsiasi ostacolo blocchi il cammino di Bo, un buffo ometto che con spirito suicida cerca di attraversare degli schermi pieni di insidie. Quando Bo non è in pericolo, potrete sparare alle scatole o agli alberi per trovare energia e oggetti utili al vostro "maratoneta solitario".

Camminando sempre Bo si stancherà molto facilmente e tenterà di recuperare le sue forze mangiando ciò che trova lungo la strada. Il gioco sarà suddiviso in 12 aree ognuna composta da 4 livelli. Speriamo di avere presto altri dettagli riguardo questo nuovo interessante titolo della Namco.

wipEout 3

La serie *Wipeout* sta per entrare nel nuovo millennio...

La Psygnosis crea il gioco di corse più veloce di tutti i tempi.

Wipeout è stato uno dei titoli che ha maggiormente contribuito a costruire la fortuna della console Sony sin dal suo arrivo nel lontano 1995. Questo titolo sviluppato dalla Psygnosis si è distinto sin dall'inizio per la sua estrema velocità e per l'incredibile grafica che ancora oggi lascia a bocca aperta i giocatori di tutto il mondo. L'impatto che *Wipeout* ha avuto sul divertimento interattivo di quegli anni è paragonabile a quello che in passato aveva contraddistinto titoli come *Pole Position* o *Hang On*. Bastava giocare una volta per rendersi conto di avere di fronte qualcosa di veramente rivoluzionario. *Wipeout* catapultava i giocatori in ambientazioni fantascientifiche nelle quali veicoli super-tecnologici si sfidavano in gare a tutta velocità. Nessuno prima di allora era riuscito a creare un prodotto così appassionante, giocabile e dotato di una colonna sonora da brivido. Nonostante l'incredibile successo ottenuto dal primo capitolo, molti accusarono *Wipeout* di essere troppo difficile, soprattutto per quanto riguardava il metodo di controllo. Quelli che però erano riusciti a domare i bolidi della Psygnosis consideravano unica e impagabile l'esperienza di guida offerta da *Wipeout*. I meno convinti hanno dovuto aspettare il secondo capitolo chiamato *Wipeout 2097* per cambiare idea. Questa nuova versione riuscì a migliorare il titolo precedente sotto tutti i punti di vista. La grafica era migliore, il livello di difficoltà più bilanciato e le innovazioni apportate al sistema di gioco lo rendevano praticamente eterno. Ancora oggi molti giocatori considerano *Wipeout 2097* il gioco di corse più appassionante e giocabile che sia mai stato realizzato.

Se si fa eccezione per il leader del team Nicky Westcott (che aveva lavorato anche ai due titoli precedenti) lo staff di sviluppo è stato completamente rinnovato. Con *Wip3out* i programmatori del Leeds Studio hanno tentato di creare un gioco che portasse la serie su un altro livello rispetto ai predecessori. Il primo problema da risolvere per gli sviluppatori è stato quello di scegliere l'impostazione generale da dare al gioco. Meglio la complessità e il realismo del primo capitolo o le sfide ad alto tasso d'adrenalina del secondo? Ovviamente i ragazzi del team hanno optato per una via di mezzo, anche se il prodotto finale è in qualche modo più vicino al *Wipeout* originale. *Wip3out* spinge le capacità PlayStation ai limiti e fa sembrare la grafica dei precedenti capitoli lontana anni luce. Non pensiamo di dire una bugia quando affermiamo che graficamente il gioco è secondo solo al meraviglioso *Ridge Racer Type 4* (se non teniamo conto di *Gran Turismo 2*, naturalmente). Anche durante le fasi di gioco più frenetiche *Wip3out* non perde un colpo. Non esistono tentennamenti e il motore grafico fa girare tutto a una velocità impressionante. Ma naturalmente un gioco che aspiri a diventare un classico non può basare tutte le sue fortune solamente sulla grafica. Anche da questo punto di vista *Wip3out* non delude le aspettative. I tracciati sono una delle cose più sconvolgenti che si siano mai viste su una machina da gioco e in più di un'occasione andrete a sbat-

tere contro un muro solo perché vi siete lasciati distrarre dal paesaggio. Non riuscirete a rimanere indifferenti di fronte allo spettacolo offerto dal circuito Mega Mall nel quale degli enormi schermi giganti posti ai bordi del tracciato seguono la gara rimandandone le immagini più significative. Tocchi di classe come questo possono essere notati in ogni circuito e ciascuno contribuisce a rendere l'esperienza di guida assolutamente indimenticabile. Siamo sicuri che vi state chiedendo se le gare rappresentano una sfida anche per i più esperti. Beh, preparatevi a sudare e a consumare le leve analogiche del vostro fido controller perché sarete trasportati attraverso circuiti pieni di curve a gomito e spirali che metteranno a dura prova sia gli scudi deflettori dei vostri mezzi che i vostri delicati stomaci.

In effetti la formula "Ottima Grafica + Giocabilità Estrema" farebbe la fortuna di qualsiasi gioco, ma nella maggior parte dei casi questa è una ricetta veramente difficile da preparare. *Wip3out* è riuscito nell'impresa utilizzando ovviamente gli ingredienti migliori. Come se tutto questo non fosse abbastanza, *Wip3out* è anche molto longevo. All'inizio vi sentirete dei veri maestri (le prime gare sono piuttosto semplici da superare), ma aspettate di arrivare alla seconda divisione e saprete cosa vuol dire mangiare polvere digitale. I percorsi che si sbloccheranno sono davvero tosti e riuscire a guidare in maniera pulita e veloce diventerà sempre più difficile. Non c'è comunque da spaventarsi: la curva di apprendimento di *Wip3out* è abbastanza dolce. Anche i giocatori meno esperti avranno l'opportunità di prendere confidenza con il sistema di controllo grazie alle molteplici modalità di gioco. Una volta superata la gavetta però verrà il momento di gettarsi nella mischia per vincere i campionati più impegnativi. In particolare la

Wip3out è riuscito nell'incredibile impresa di migliorare un titolo praticamente perfetto. Salutiamo il gioco che porta la saga di *Wipeout* nell'olimpo dei videogiochi!

sfida finale (la famigerata classe Phantom) consiste in una serie di gare sconsigliate ai deboli di cuore. Trattenete il fiato e non scoraggiatevi se non riuscirete a raggiungere le posizioni di testa. Per trionfare dovrete per prima cosa imparare a conoscere la conformazione dei tracciati e soprattutto le caratteristiche di guida del vostro veicolo. La concentrazione e la disciplina sono insomma obbligatorie... se così non fosse non staremmo parlando di *Wip3out*.

Com'era lecito aspettarsi *Wip3out* contiene parecchie aggiunte rispetto ai suoi predecessori. Una delle maggiori critiche mosse ai primi due capitoli era dovuta alla mancanza di un'opzione per il gioco a due in modalità Split-screen (si potevano solo collegare due console tramite Link Cable) che ne limitava notevolmente la longevità. Finalmente i programmatori si sono decisi ad aggiungerla facendo la felicità di tutti coloro che ne sentivano la mancanza. Anche giocando in due il livello di dettaglio rimane comunque impressionante e la velocità resta su livelli più che buoni. Purtroppo ogni tanto si possono notare alcune imperfezioni grafiche, ma in ogni caso non pregiudicano il divertimento. I diabolici programmatori della Psygnosis hanno anche aggiunto alcune nuove armi come il letale Earthquake, che provoca una scossa di terremoto che travolge gli avversari a voi più vicini. I bonus sono adesso divisi in due categorie principali (attacco e difesa) caratterizzate da piattaforme colorate in modo differente. Questo aggiunge un ulteriore aspetto strategico alla sfida. Prendendo spunto da un'idea già vista nel glorioso *F-Zero X* i programmatori hanno aggiunto la possibilità di utilizzare un turbo che dà un'ulteriore spinta ai motori, ma riduce drasticamente la riserva di energia. A dire la verità l'utilizzo di questa tecnica rende praticamente incontrollabile il mezzo, ma è comunque un tocco di classe in più.

Abbiamo atteso questo terzo episodio della serie per parecchio tempo e ora che è arrivato possiamo ritenerci più che soddisfatti. *Wip3out* è il gioco di corse più intenso e impegnativo che la PlayStation abbia mai avuto. Se avete abbastanza coraggio per scendere in pista, fatevi avanti!!!

I programmatori del Leeds Studio hanno realizzato qualcosa di fantastico. Il nuovo Wip3out è veloce, bellissimo da vedere e vi terrà impegnati per parecchio tempo.

MUSICA DA SBALLO

GR intervista in esclusiva Sasha, il responsabile delle fantastiche musiche di Wip3out

La colonna sonora dell'ultimo capolavoro Psygnosis contiene brani composti da band famose in tutto il mondo come Orbital, Underworld, Chemical Brothers, Propellerheads, Paul Van Dyk e MKL. Dietro a questo incredibile lavoro c'è l'abile mano del famosissimo Dj Sasha, che ha incluso cinque suoi pezzi all'interno del gioco. Siamo andati nel suo quartier generale per farci svelare qualche retroscena sulla realizzazione di questa incredibile colonna sonora.

Game Republic: Sasha, quando ti sei accorto di poter avviare una brillante carriera anche al di fuori del mondo della musica?
Sasha: Dopo aver fatto il Dj per due anni mi sono accorto di non voler lavorare solamente per far soldi, ma anche per la mia soddisfazione personale. Non saprei definire una data precisa, diciamo che il 1993 è stato l'anno in cui ho cominciato a ricevere le prime richieste per produrre brani remixati.

GR: Prima di diventare un Dj avevi mai ricevuto offerte del genere?
S: No, tutto è cominciato dopo i remix e devo dire che questa nuova sfida mi ha subito affascinato.

GR: Qual è stata la tua prima grande occasione in questo campo e quale tipo di musica ti influenzava particolarmente in quel periodo?
S: Ho iniziato a Manchester tra il 1988 e il 1989 e poi ho organizzato alcuni "rave-party" tra Blackpool e Blackburn. In quel periodo si ascoltava un po' di tutto (naturalmente a volume altissimo), ma penso di aver subito una notevole influenza dalla musica che si faceva nell'Hacienda Club di Manchester.

GR: Ti trovi più a tuo agio in uno studio di registrazione o davanti alla tua postazione in discoteca?
S: Entrambe le cose mi danno grandi emozioni. Dopo aver realizzato un pezzo cerco sempre di trovare il tempo per suonarlo in qualche club.

GR: Hai mai pensato di produrre interamente un tuo album? Ti senti pronto per un passo del genere?
S: Assolutamente sì! In questi ultimi mesi non ne ho avuto il tempo perché sono stato impegnato insieme al mio amico Charlie May nella produzione della colonna sonora di *Wip3out* e in un altro progetto chiamato *Expander EP*. Prevediamo di iniziare la lavorazione del prossimo album dopo la fine del mio tour americano.

GR: A quale tipo di musica ti senti più vicino in questo momento? Pensi che i tuoi gusti siano cambiati molto negli ultimi anni?
S: Credo di essere un musicista abbastanza versatile. Per *Wip3out* per esempio ho pensato subito a musiche molto veloci e con un ritmo sempre sostenuto, per dare la carica anche a chi le ascoltava per la prima volta. Nel mio prossimo album invece ho intenzione di utilizzare sonorità molto più classiche con cori e pezzi orchestrali.

GR: Preferisci fare musica nei club americani come il famoso Twilo a New York o ti trovi più in confidenza con i classici locali britannici?
S: Beh, gli Stati Uniti sono davvero incredibili. L'energia e la freschezza che si respira da quelle parti probabilmente non ha eguali. In Inghilterra la gente è ancora troppo ancorata a stereotipi musicali che le impediscono di apprezzare qualsiasi variazione. Da questo punto di vista un posto come New York offre molte più opportunità di incontrare persone che apprezzino generi inconsueti.

GR: Pensi che il genere "house progressive" sia ancora legato alla cultura musicale britannica o che questo tipo di suoni possano avere successo anche al di là dell'oceano?
S: Probabilmente le radici di questo genere sono ancora ben radicate nel Regno Unito. Negli Stati Uniti il panorama musicale è certamente più vasto e si tende a complicare la musica fondendo tra di loro i generi già esistenti.

GR: Parlando di tecnologia, quali sono gli strumenti e i programmi che utilizzate maggiormente quando realizzate un progetto?
S: Ho realizzato la colonna sonora di *Wip3out* utilizzando un campionatore MPC-3000. Una volta realizzati i pezzi li abbiamo trasferiti su un DAT e mixati su una console ProTools fino a quando non abbiamo raggiunto il risultato che ci eravamo prefissati.

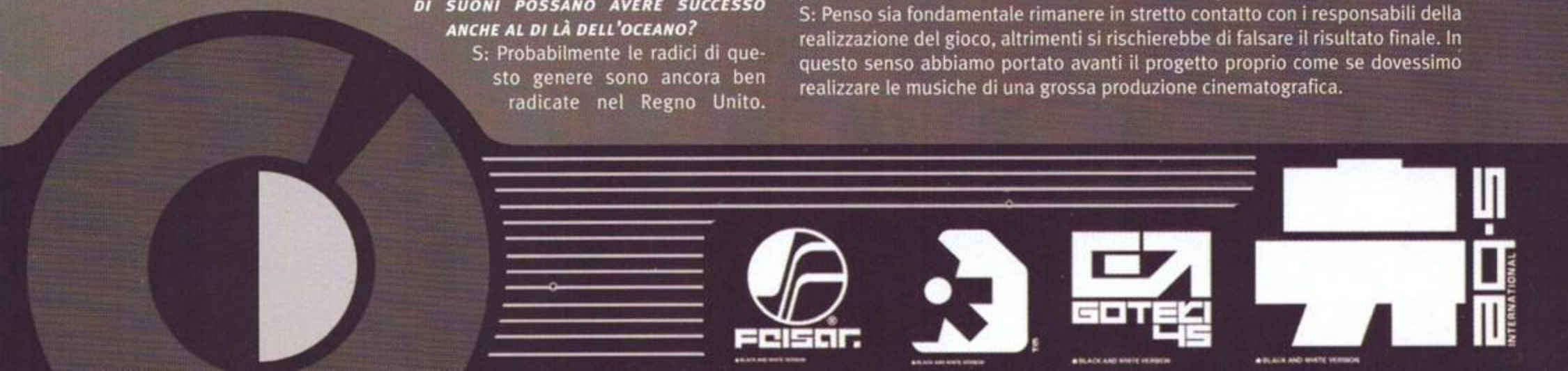
GR: Sei un fan dei videogiochi e in questo caso quali sono stati o sono i tuoi preferiti?
S: Non sono un giocatore incallito, ma non mi dispiace comunque fare qualche partita nei momenti di relax (a dire il vero molto pochi). In passato ho avuto un Atari e un Commodore 64 con i quali mi sono divertito giocando a *Space Invaders* e *Pac Man*. Parlando di tempi più recenti ho fatto qualche partita a *Virtua Fighter*. Mi piace giocare fino a quando un titolo attrae la mia attenzione dopodiché passo a qualcos'altro. Quando mi hanno chiesto di collaborare al progetto *Wipeout* sono subito rimasto affascinato dallo stile di questa serie e dalla profonda attenzione che i programmatori hanno riposto nella realizzazione delle colonne sonore.

GR: Ritieni che il connubio tra musica e videogiochi sia destinato a rimanere distaccato come ora o pensi che l'avvento di processori avanzati come quelli del Dreamcast o della PlayStation 2 possano contribuire ad avvicinare questi due mondi?
S: Durante la lavorazione di *Wip3out* mi sono accorto dell'impossibilità di realizzare alcune delle cose che avevo in mente. Allo stato attuale le musiche di un titolo come *Wip3out* rimangono ancorate ai tempi del gioco e alle sequenze che vengono visualizzate senza la possibilità di personalizzare il tutto. Ma in un prossimo futuro, chissà.

GR: Hai mai giocato ai due titoli precedenti della serie Wipeout? Secondo te quali sono le principali caratteristiche che distinguono questa serie dagli altri giochi di corse?
S: Ho giocato ai due titoli precedenti proprio per riuscire a capire il tipo di feeling che la musica doveva ricreare all'interno del gioco. Ritengo che l'estrema velocità e le musiche che accompagnano l'azione siano le armi vincenti che distinguono questa serie dalla massa.

GR: Quanti pezzi nuovi sei riuscito a creare? Nella loro realizzazione quanto ha influito lo stile Wipeout?
S: All'interno del gioco ci sono cinque tracce musicali completamente inedite. Ognuna di esse porta il nome di uno dei team presenti nel gioco: Auricom, Goteki 45, Feisar, Icaras e Piranha. C'è anche un pezzo preso direttamente da Expander EP.

GR: Durante la lavorazione della colonna sonora hai avuto la possibilità di visionare i continui progressi del gioco? Ritieni che questo sia fondamentale per realizzare musiche che ricreino l'esatto feeling di un titolo?
S: Penso sia fondamentale rimanere in stretto contatto con i responsabili della realizzazione del gioco, altrimenti si rischierebbe di falsare il risultato finale. In questo senso abbiamo portato avanti il progetto proprio come se dovessimo realizzare le musiche di una grossa produzione cinematografica.



PROGETTARE IL FUTURO

QUATTRO CHIACCHIERE CON I RESPONSABILI DEL PROGETTO GRAFICO DI WIP3OUT

COME PER I DUE PRECEDENTI CAPITOLI DELLA SERIE ANCHE PER LA REALIZZAZIONE GRAFICA DI WIP3OUT LA PSYGNOSIS È RIUSCITA A COINVOLGERE IL TEAM DELLA DESIGNERS REPUBLIC. ANCORA UNA VOLTA LA SCELTA SI È RIVELATA AZZECCATA. RICORDATE LE SPLENDIDE AMBIENTAZIONI FUTURISTICHE DEL GIOCO ORIGINALE O GLI STUPENDI SFONDI DEL SUO SEGUITO? BENE, IN CONFRONTO A QUANTO POTRETE TROVARE NEL NUOVO GIOCO QUELLE POTREBBERO SEMBRARVI DELLE SEMPLICI ESERCITAZIONI. SE ANCHE VOI VOLETE SAPERNE DI PIÙ SU QUESTI "MAGHI DELLA COMPUTER ART" SEGUITECI IN QUESTA BREVE INTERVISTA.

GAME REPUBLIC: QUANDO È STATO CREATO LO STAFF DEI DESIGNERS REPUBLIC E CHI HA AVUTO L'IDEA DI CREARE QUESTO TEAM?
Designers Republic: La compagnia è stata fondata nel 1986 da Ian Anderson che ne è stato anche il primo Presidente.

GR: COME SI È EVOLUTO NEL CORSO DEGLI ANNI IL PARTICOLARE STILE GRAFICO DELLA DESIGNER REPUBLIC?
DR: Raccogliendo le esperienze e le idee di tutti i suoi componenti e facendole confluire in modo naturale all'interno dei nostri progetti. In molti hanno tentato di imitarci, ma il nostro stile rimane unico.

GR: DA QUANTE PERSONE È COMPOSTO IL VOSTRO STAFF?
DR: Attualmente siamo in sette. Cinque designer: Ian Anderson, Michael Place, Nick Bax, Matt "Punk" Pyke e Dave Bailey, e due responsabili amministrativi: Liz Close e Sian Thomas.

GR: L'ARRIVO DELLA MUSICA ELETTRONICA NEL REGNO UNITO HA INFLUITO SUL VOSTRO MODO DI LAVORARE? IN CHE MISURA?
DR: In realtà non abbiamo subito un'influenza diretta. Diciamo che rispetto ai nostri primi lavori si può notare qualche cambiamento, ma in pratica si tratta più di piccole variazioni che di veri e propri stravolgimenti. Già nelle nostre prime opere si poteva intravedere una certa influenza esercitata da artisti storici come Kraftwerk, Cabaret Voltaire, Human League, Lamont Young e John Cage. Non abbiamo mai inserito direttamente la musica elettronica nei nostri progetti, ma l'idea è sempre stata presente. In effetti in un prossimo futuro tutto questo potrebbe succedere.

GR: CONTINUANDO SU QUESTO DISCORSO, AVETE MAI TRATTO ISPIRAZIONE DALL'AMBIENTE DELLE DISCOTECHE LONDINESI PER I VOSTRI LAVORI?
DR: Forse sarebbe più corretto dire che cerchiamo di trarre ispirazione da tutto quello che ci circonda. Siamo pronti a guardare al passato tenendo però sempre un occhio proteso verso il futuro. Il panorama è in continuo movimento e cerchiamo di non concentrarci su un unico aspetto della realtà, ma di farci contaminare da tutto quello che ci circonda. Siamo aperti a tutto ciò che riteniamo interessante.

GR: SU CHE GENERE DI PIATTAFORME LAVORATE PER LO SVILUPPO DEI VOSTRI PROGETTI?
DR: Usiamo Macintosh G3 e programmi come Freehand 8, Photoshop 5, Fontographer 4, Flash 4 e Director 7. Tutto il resto è frutto del lavoro dei nostri cervelli.

GR: IN CHE MODO IL TEAM DELLA DESIGNER REPUBLIC È ENTRATO IN CONTATTO CON IL PRIMO WIPEOUT?
DR: Inizialmente ci era stato chiesto di dare nuova linfa vitale alla prima ipotesi di lavoro che si basava essenzialmente su personaggi da cartone animato, formose eroine mitologiche e ambientazioni di gioco decisamente già viste. L'idea era quella di creare qualcosa di assolutamente fuori dagli schemi che facesse rimanere il pubblico a bocca aperta. La Psygnosis ha intuito immediatamente che il lancio di una console come la PlayStation poteva rappresentare un'ottima base di partenza per effettuare un deciso cambio di rotta, ma non aveva ancora ben chiaro il percorso da seguire. Naturalmente non era possibile stravolgere un panorama così consolidato solamente migliorando aspetti marginali dei giochi. Fortunatamente il team di sviluppo del primo *Wipeout* aveva già avuto occasione di apprezzare alcuni nostri lavori, il resto è venuto da sé. Abbiamo unito le nostre rispettive conoscenze ed esperienze nel campo per ottenere i risultati che tutti adesso avete sotto gli occhi. Per gli stessi motivi ci siamo ritrovati ancora insieme a distanza di cinque anni per realizzare un prodotto ancora più sbalorditivo rispetto ai precedenti.

GR: POTRESTE SPIEGARCI COME SI SVOLGE IL PROCESSO DI DESIGN DI UN GIOCO E LA SUA APPLICAZIONE NEL PROGETTO WIP3OUT?
DR: Lo splendido aspetto grafico di *Wip3out* e degli altri due capitoli è dovuto al fatto che la Psygnosis ha capito sin dall'inizio che per creare un prodotto superiore c'era bisogno di un team davvero preparato. Una volta fatto questo, il testimone è passato al nostro gruppo di disegnatori e creativi. Con *Wip3out* siamo riusciti a tirare fuori qualcosa di davvero superbo. Abbiamo lavorato sodo dall'inizio per confezionare un prodotto che piacesse subito ai giocatori. Progetti come questo vengono sviluppati in modo naturale, senza alcuna forzatura. Durante tutta la lavorazione l'unico contatto esterno che abbiamo mantenuto è stato quello con Nicky Westcott, la direttrice del reparto grafico. Lei è stata l'unica persona esterna al nostro staff a contribuire attivamente al design di *Wip3out* ed è anche stata una di quelle persone che ha condiviso sin dall'inizio le nostre idee sull'aspetto del gioco.

GR: I COMPONENTI DEL VOSTRO STAFF SONO ANCHE DEI FAN DEI VIDEOGIOCHI?
DR: Potete scommetterci!! Mike è un fanatico dei giochi di corse con una predilezione per... beh, ovviamente per *Wip3out*. Nick ha invece un debole per i picchiaduro come *Tekken* e *Toshinden*. Liz, Matt e Dave preferiscono le avventure "alla *Tomb Raider*", i giochi horror e quelli di ruolo. Ian è un sostenitore dei vecchi classici come *Galaxian*, *Phoenix*, *Gauntlet* e *Space Invaders*. Sian infine è un vero maniaco di *Tetris*.

GR: PRATICATE ATTIVITÀ ESTERNE AL RUOLO DI DESIGNER CHE SI RIPERCUOTONO SUL VOSTRO MODO DI LAVORARE?
DR: Respiriamo spesso... dicono che contribuisca a inviare ossigeno al cervello (ride).

GR: SE QUALCUNO DEI NOSTRI LETTORI VOLESSE CONOSCERE QUALCHE ALTRA INFORMAZIONE SU DI VOI, A CHI POTREBBE RIVOLGERSI?
DR: *Emigre*, la rivista di design più famosa del mondo, ci ha dedicato un intero numero nel 1994. Quel numero è stato il più venduto nella loro storia. Sfortunatamente è un po' difficile da reperire. Pensate che un nostro collega ha pagato circa 600 dollari (oltre un milione di lire) per riuscire ad averne una copia!!

Le recensioni di Game Republic

GIOCHI RECENSITI QUESTO MESE

CRASH 2	5
GTA 2	4.5
JET FORCE JEMINI	5
AIR FORCE DELTA	4
SONIC ADVENTURE	4.5
READY TO RUMBLE	3.5
SUIKODEN 2	4
SOUL CALIBUR	5
GRANDIA	4.5
XENA: WARRIOR PRINCESS	3.5
TNN HARDCORE HEAT	4
COMMAND AND CONQUER	3
DRAKAN	4.5
PRINCE OF PERSIA 3D	4
VIRTUA FIGHTER 3TB	4
SW: EPISODIO UNO	2.5
GET BASS	4

Recensioni Game Boy Color

MARIO GOLF	5
CAESAR'S PALACE 2	3
LUCKY LUKE	4

1. *I giochi segnati in **ROSSO** sono quelli che non possono mancare nella vostra collezione.*
2. *I giochi segnati in **GIALLO** sono quelli che dovrete evitare a ogni costo.*

IL NOSTRO METODO DI VALUTAZIONE

[5] I giochi che riescono a ottenere questo punteggio sono dei veri capolavori. La grafica, il sonoro e la giocabilità sono ai massimi livelli. Delle vere e proprie pietre miliari che meritano l'attenzione di ogni giocatore. Esempio: *Soul Calibur*

[4 e mezzo e 4] Un gioco eccellente, ma che manca di quel tocco di classe in più che lo avrebbe reso un vero capolavoro. Piccoli inconvenienti tecnici, un finale non del tutto soddisfacente o altri problemi minori potrebbero aver penalizzato la valutazione finale. Esempio: *Sonic Adventure*

[3 e mezzo e 3] I giochi con questo punteggio sono generalmente buoni, ma presentano qualche serio problema (soprattutto di carattere tecnico). Un prodotto che riceve uno di questi voti potrebbe essere troppo corto, rovinato da una musica irritante o essere estremamente ripetitivo. Si tratta in pratica di giochi mediamente divertenti. Esempio: *Ready 2 Rumble*

[2 e mezzo e 2] I titoli che ricevono questi voti hanno gravissimi problemi sotto molti punti di vista (ad esempio un sistema di controllo pessimo o animazioni orribili). Evidentemente i programmatori non si sono impegnati abbastanza nella fase di sviluppo. Esempio: *Madden NFL 2000*

-[1 e mezzo o meno...] In giro non ci sono molti giochi brutti come questi. Mancanza di originalità, scarso coinvolgimento, grafica poco curata e altri problemi di programmazione rendono questi titoli assolutamente da evitare. Esempio: *Jet Moto 3*

[Naturalmente ogni recensore ha gusti personali. La regola generale è che un gioco con un punteggio di 4 o maggiore è un ottimo modo per investire i vostri risparmi. I giochi con un punteggio inferiore a 2 dovrebbero essere cotti nel forno a microonde e poi usati come freesbee.]

CRASH TEAM RACING

Invece di sviluppare un quarto capitolo dedicato al marsupiale più famoso del mondo, la Naughty Dog ha creato un gioco di guida. Naturalmente con risultati eccellenti!

Cosa avrà di diverso *Crash Team Racing* rispetto ai vari *Mario Kart* e *Donkey Kong Racing*? Siamo sicuri che molti di voi si sono posti questa domanda e dopo aver provato il gioco tenteremo di darvi una risposta. Per prima cosa le armi sono davvero diaboliche e il sistema di guida adottato dalle vetture è il migliore visto finora in un gioco del genere. L'Intelligenza Artificiale degli avversari è notevole e la divertentissima modalità Adventure vi terrà incollati davanti allo schermo fino allo svenimento. Ovviamente il tutto è stato condito con l'atmosfera tipica dei precedenti titoli dedicati al topone arancione.

Possiamo dire in tutta sincerità che con la versione che abbiamo provato (che non era definitiva) ci siamo divertiti veramente tanto (cosa che non succedeva dai tempi di *Mario Kart 64*).

Analizziamo singolarmente i vari punti di forza del gioco.

Il motore grafico di *CTR* è davvero potente e i bravissimi Naughty Dog lo stanno sfruttando al massimo per creare dei circuiti e delle ambientazioni che sembrano usciti da un cartone animato. Dal punto di vista tecnico questo prodotto è semplicemente fantastico. Non c'è traccia di poligoni che compaiono dal nulla e tutti i tracciati sono colorati e fuori di testa, nella migliore tradizione dei titoli collegati a *Crash*.

Qui in redazione abbiamo sempre avuto un debole per i folli protagonisti della serie e siamo stati felicissimi di ritrovarli tutti nell'inedito ruolo di piloti. All'inizio del gioco potrete scegliere tra otto corridori divisi in quattro classi (pesi leggeri, medi, sprint e pesi massimi). Durante la gara avrete modo di recuperare anche alcuni potenziamenti e armi che vi permetteranno di sbarazzarvi degli avversari in modo poco sportivo. Vi ritroverete armati di missili a ricerca, bombe rotolanti, liquidi velenosi, turbo, invincibilità e teletrasporti vari. Ognuno di questi strani oggetti potrà anche essere potenziato collezionando 10 frutti. Come dite? Che tipo di frutti? Ma è ovvio!! I Wumpa Fruits, le succulente mele di

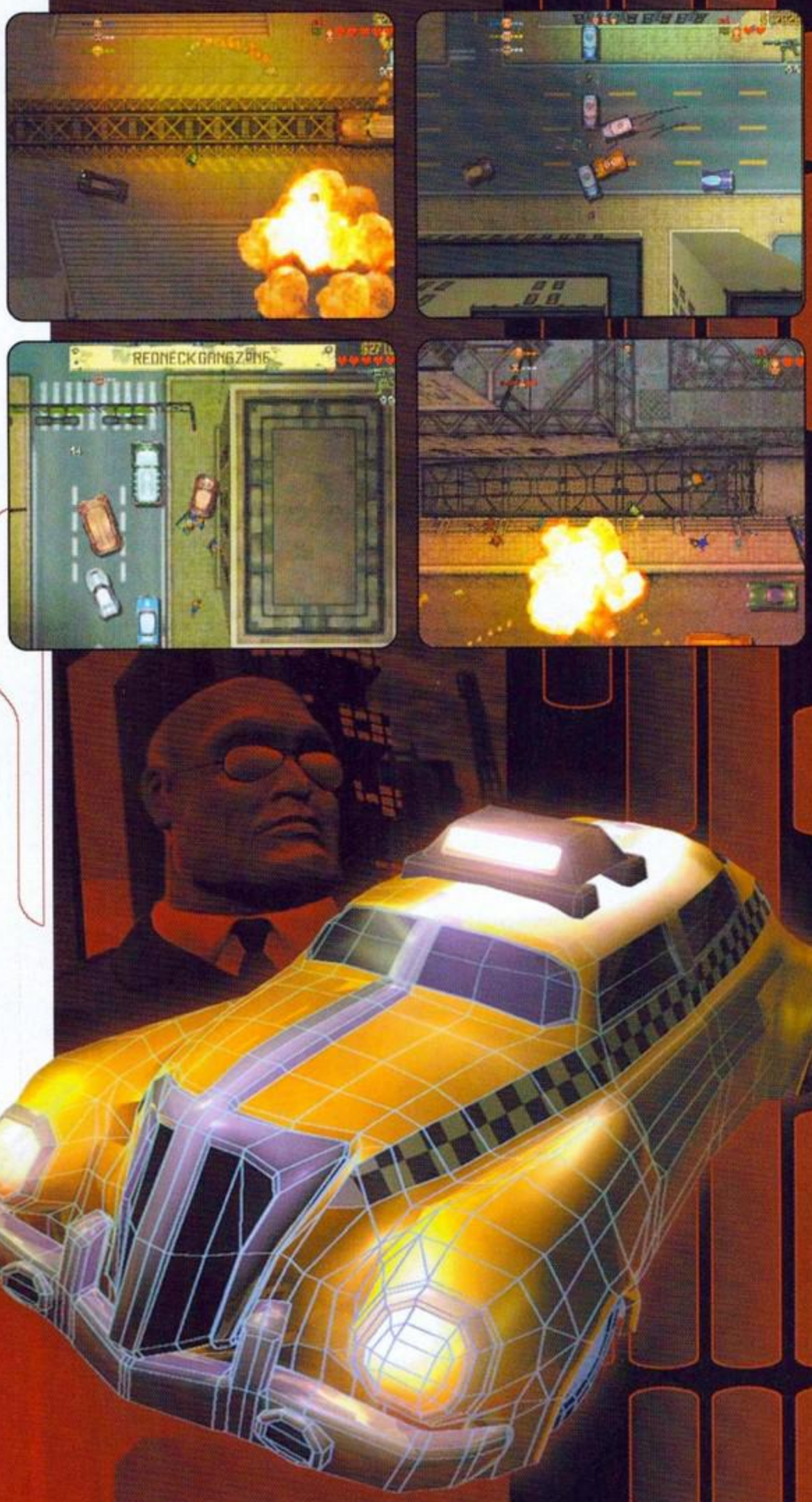
cui Crash va ghiotto. Per sbloccare le nuove piste e i personaggi segreti dovrete riuscire a completare la modalità Adventure. In questa opzione di gioco dovrete vincere un certo numero di gare e recuperare alcuni trofei e le classiche chiavi per accedere ai tracciati successivi o agli scontri con i vari boss. Prima di scendere in pista potrete inoltre ascoltare i consigli del fido Uka Uka. Per apprezzare al meglio *Crash Team Racing* dovrete abituarvi al suo particolarissimo stile di guida, basato su combo di turbo e di spettacolari sgommate. Le accelerazioni avranno infatti un ruolo fondamentale nella meccanica di gioco. Se vorrete vincere tutte le gare dovrete trovare il sistema per riuscire a concatenare il maggior numero di spinte turbo. Il metodo più semplice è quello di recuperare il potenziamento turbo come arma. In questo caso vi basterà semplicemente premere un tasto per schizzare via a tutta velocità. Otterrete più o meno lo stesso risultato sfruttando le rampe per eseguire salti spettacolari. Più lungo sarà il tempo in cui rimarrete sospesi in aria e maggiore sarà l'accelerazione che otterrete all'atterraggio. Un'altra tecnica che vi permetterà di ottenere una super accelerazione è quella di sgommare in curva.

Quando affronterete una curva in derapata vedrete del fumo nero uscire dalle marmitte. Premete il secondo tasto di salto al momento giusto e il vostro mezzo correrà più di un missile. *CTR* contiene anche una frenetica modalità per quattro giocatori, che farà felici tutti i possessori di MultiTap. Come in altri titoli del genere, lungo le piste troverete infine delle piattaforme acceleratrici che vi faranno acquistare velocità appena ci passerete sopra. Grazie a queste caratteristiche innovative *Crash Team Racing* vi coinvolgerà già dalla prima gara e non riuscirete più a smettere di giocare. Ovviamente tutte queste possibilità di gioco portano la longevità alle stelle.

CTR è insomma uno dei giochi più caldi del momento e se amate i titoli di corsa immediati e un po' folli non potrete fare a meno di acquistarlo.

I personaggi straordinari e l'ottima realizzazione tecnica rendono questo gioco veramente un capolavoro.

GTA 2



Il più grande "simulatore di criminalità organizzata" di tutti i tempi è tornato! Tenete lontani i genitori e i vostri amici più impressionabili perché il nuovo capitolo del folle gioco della DMA Design promette di coinvolgervi in nuove incredibili malefatte.

Grand Theft Auto 2 ha una veste grafica completamente rinnovata (soprattutto per quanto riguarda il design dei veicoli) e contiene alcune nuove esaltanti modalità di gioco. La colonna sonora è davvero fantastica e ogni volta che entrerete in una nuova macchina sentirete una canzone diversa. La scelta di dare un seguito al famigerato *Gran Theft Auto* è più che comprensibile. L'idea di andare in giro per le strade di alcune tranquille città seminando il panico tra i passanti ha entusiasmato migliaia di giocatori e quindi i programmatori non si sono fatti sfuggire questa ghiotta occasione.

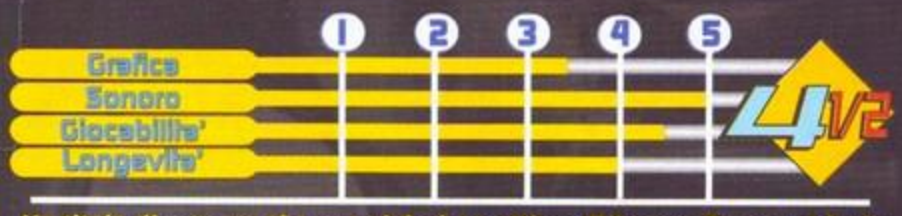
Gli elementi che sono stati aggiunti in questo secondo episodio migliorano notevolmente la giocabilità e fanno sparire il senso di disorientamento che si provava con il suo predecessore. Spesso giocando a *GTA* (o all'espansione *London 1969*) capitava infatti di lanciarsi in un vortice di atti criminali non giustificati solo perché mancava un vero obiettivo da raggiungere. Per risolvere il problema i geniali programmatori della DMA Design (dopotutto sono i creatori di *Lemmings*) hanno introdotto il "Gang System". In pratica durante il gioco potrete ricevere aiuti dalle bande criminali alle quali siete legati. Per entrare nei favori di una particolare gang dovrete fare di tutto per recare più danni possibili alle organizzazioni criminali concorrenti. Quando avrete portato a termine con successo una serie di incarichi i gruppi malavitosi ai quali avete fatto un favore cominceranno a offrirvi dei "lavori". Ogni volta che supererete una missione sarete ricompensati e questo vi permetterà di iniziare la vostra scalata all'olimpo dei boss

HIGH SPEED ACTION

della mala. Come avrete capito in *GTA 2* non dovrete semplicemente correre da una parte all'altra della città senza una meta precisa, ma dovrete impegnarvi a seguire le direttive dei diversi boss per acquistare potere e credibilità agli occhi dei vari padrini. Le missioni sono ambientate in zone particolari della città, come i moli del porto o i bassifondi di periferia e ogni scenario ha elementi interattivi che rendono ciascun livello diverso dall'altro.

Una delle cose più interessanti del metodo di gioco di *GTA 2* è la possibilità di utilizzare i soldi guadagnati per acquistare oggetti utili per le missioni successive. Tra questi troverete potenziamenti per la vostra auto, la vernice per camuffare le macchine rubate e moltissime armi che vi permetteranno di sbarazzarvi immediatamente dei nemici.

Il motore grafico utilizzato per *GTA 2* ha permesso ai programmatori di migliorare notevolmente l'aspetto complessivo delle ambientazioni. Nonostante questo, l'impostazione di gioco è rimasta la stessa. La visuale è sempre dall'alto e ci sono ancora le improvvise zoomate che permettono di seguire meglio le fasi più emozionanti del gioco. Il risultato è ovviamente una miscela di adrenalina e azione pura e chi ha provato il primo *GTA* non potrà fare a meno di apprezzarla. Il più grande merito degli sviluppatori è stato insomma quello di rinnovare una formula vincente. Anche il sistema di controllo non ha subito sconvolgimenti e vi basteranno pochi minuti di pratica per eseguire ogni tipo di manovra. Se l'idea di investire i passanti, rubare automobili, sparare con ogni genere di armi e compiere decine di altri atti criminali non vi ripugna, beh, forse avete trovato il vostro gioco!!



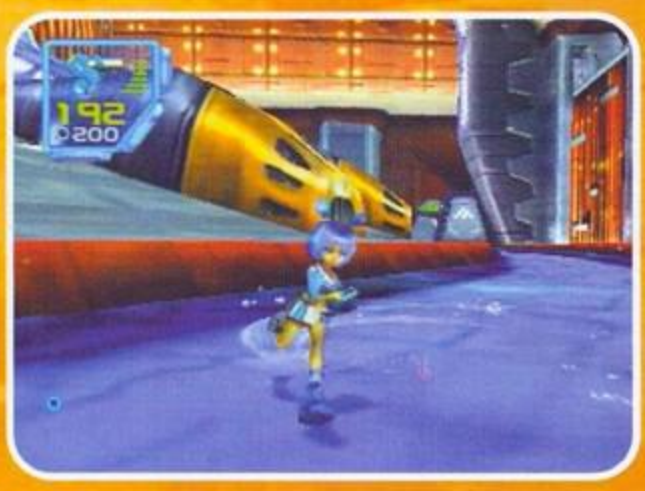
Un titolo divertente che non vi darà un attimo di tregua. Se non vi è piaciuto il primo capitolo, probabilmente questo seguito vi farà cambiare idea.

• *sviluppo* **rare** • *prodotto* **nintendo** • *uscita* **disponibile** • *genere* **azione 3-D** • *giocatori* **4**

JET FORCE GEMINI™

La RARE sa sicuramente come sfruttare al massimo il Nintendo 64...
Basta guardare i personaggi di Jet Force Gemini per rendersene conto.

JET FORCE GEMINI



Jet Force Gemini porta il genere dei giochi d'azione 3-D a nuove vette...

Chiudetevi in camera e immergetevi nell'ultimo capolavoro RARE!

La RARE è una delle software house con maggiore esperienza nell'ambito dei videogiochi e in termini di gradimento questo team è secondo solo a Shigeru Miyamoto (il creatore di *Super Mario* e *Donkey Kong*) e soci.

La storia dei successi della RARE è iniziata qualche tempo fa, quando gli sviluppatori crearono una serie di titoli capaci da soli di far salire alle stelle le vendite delle console. Ci riferiamo a *Wizards & Warriors*, *Battletoads* per NES e SNES e tutta la serie dedicata a *Donkey Kong*. Anche quando il CD è diventato il supporto più diffuso per i videogiochi, la RARE è riuscita a dimostrare che la cartuccia (decisamente meno capiente rispetto a un CD) non rappresenta un handicap, ma piuttosto una sfida. Proprio grazie al duro lavoro della RARE sono arrivati su Nintendo 64 titoli del calibro di *GoldenEye* e *Banjo-Kazooie*, due tra i prodotti più amati dai giocatori di tutto il mondo.

Nel caso dei due titoli dedicati alle Battletoads la RARE era riuscita a tirare fuori dei giochi veramente entusiasmanti e impegnativi. La precisione e la concentrazione richiesta per superare i vari livelli non avevano niente da invidiare ai platform più recenti. Naturalmente lo sviluppo di capolavori di questo genere necessita di un enorme impegno. Da quando questa software house è diventata un marchio Nintendo i temi dei suoi giochi si sono notevolmente addolciti. La giocabilità ha seguito la direzione tipica dei giochi Nintendo, basata su controlli immediati ed estrema longevità.

In effetti *Jet Force Gemini* si discosta un po' da questa politica. Anche se il livello di difficoltà non raggiunge le vette dei classici per 8 e 16 bit, questa epica sfida ambientata nello spazio darà del filo da torcere a molti appassionati.

Jet Force Gemini non è comunque un gioco frustrante, ma richiede senza dubbio una certa abilità nello sparare, una buona confidenza con il pad del Nintendo 64, una propensione per i platform e un'intelligenza abbastanza acuta. Il gioco inizia con un filmato in cui Juno, Vela e Lupus atterrano sulla superficie del pacifico pianeta abitato dai Tribals. Queste simpatiche creature (molto simili agli Ewoks di *Guerre Stellari*) chiedono una mano ai nostri eroi per risolvere un grave problema. La loro razza è infatti minacciata dal malvagio tiranno Mizar. Questo spietato essere ha invaso la galassia Gemini e poi ha iniziato a sottomettere tutte le popolazioni locali. Visto che la Federazione Stellare si rifiuta di intervenire, il coraggioso trio decide di intraprendere l'avventura per conto proprio.

All'inizio del vostro viaggio verso il Quartier Generale di Mizar vestirete i panni di Juno. Se avete giocato a *Turok* non avrete nessuna difficoltà con il sistema di controllo. Se invece non avete mai sentito parlare del famosissimo cacciatore di dinosauri allora vi servirà un po' di pratica. In effetti i comandi di *Jet Force Gemini* rappresentano un'evoluzione di quelli visti in Turok. Le sezioni platform e di esplorazione sono abbastanza simili a quelle degli altri giochi d'azione 3-D, ma le differenze saltano all'occhio non appena si intraprende il primo combattimento. Il vostro personaggio diventerà immediatamente trasparente e dovrete usare lo stick analogico per inquadrare i bersagli. Con

Ogni boss che incontrerete sarà preceduto da una sequenza animata non interattiva. Dopo ogni vittoria potrete godervi un altro filmato. Non sarà facile battere queste enormi e spietate creature. Anche quando avrete individuato il loro punto debole dovrete comunque fare molta attenzione ai loro tremendi colpi. I punti da colpire saranno molto piccoli e dovrete essere velocissimi e precisi come cecchini!

i pulsanti A e B attiverete le varie armi, mentre con la croce direzionale muoverete il personaggio. La visuale cambierà improvvisamente (passando alla soggettiva) e possiamo assicurarvi che in queste situazioni il gioco non ha niente da invidiare a *GoldenEye*. Le armi sono estremamente precise e se riuscirete a inquadrare il bersaglio potrete eliminarlo senza che abbia il tempo di accorgersene.

In *Jet Force Gemini* non c'è traccia di nebbia "strategica" e gli ambienti hanno un aspetto estremamente realistico. Date un'occhiata alla vegetazione che ricopre il pianeta e capirete di essere di fronte a qualcosa di superiore. Cercate di non distrarvi troppo però, visto che i nemici sono dotati di un'Intelligenza Artificiale veramente straordinaria. Per esempio, se vi avvicinate troppo a un avversario isolato questo scapperà in cerca di rinforzi. Quando invece sarete voi a scappare i nemici cercheranno in ogni modo di colpirvi alle spalle. Siamo sicuri che in alcuni casi vi chiederete come facciano quei maledetti a essere così intelligenti.

Ognuno dei tre personaggi (in effetti sono quattro se includiamo anche Floyd) può fare affidamento su un buon numero di azioni utili per superare le difficoltà che incontrerà sul proprio cammino. La dolce Vela può muoversi nell'acqua, Lupus è capace di saltare e di librarsi in volo mentre Juno possiede l'abilità di resistere al fuoco. I protagonisti seguiranno ciascuno una strada diversa per raggiungere il palazzo di Mizar.

I livelli di gioco sono realizzati in maniera talmente eccezionale da poter essere tranquillamente paragonati alle splendide terre di Hyrule viste in *Zelda: Ocarina of time*. Ogni singolo scenario propone diverse strade da seguire e alcune di queste possono essere affrontate solo da uno dei personaggi. Questa caratteristica fa aumentare notevolmente la longevità di *Jet Force Gemini*, visto che per vedere ogni cosa dovrete per forza superare più di una volta i livelli. I compiti che dovrete portare a termine saranno sempre diversi e varieranno dalla classica distruzione totale degli avversari fino alla ricerca di speciali oggetti nascosti.

Una luce rossa sulla mappa indicherà i territori già esplorati mentre quella verde segnalerà gli spazi sconosciuti. Questa è certamente una

È abbastanza facile non accorgersi dei Tribal, visto che queste strane creature tendono a nascondersi nei posti più impensabili. Tenete comunque gli occhi aperti, c'è almeno una buona ragione per salvarli tutti.

Lungo il viaggio verso Mizar incontrerete moltissime creature. Prestate attenzione a ciò che dicono perché molte di loro potranno aiutarvi nella vostra ricerca.

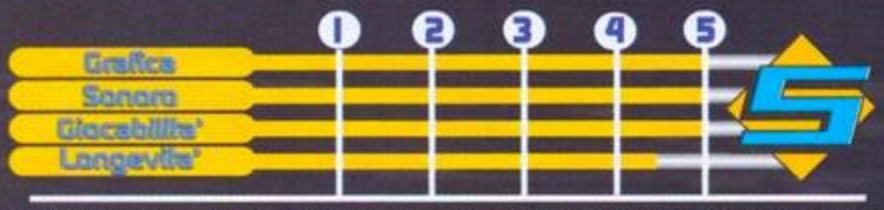
JET FORCE GEMINI

trovata molto gradita, viste le dimensioni di alcuni livelli. In aggiunta agli obiettivi principali i nostri tre eroi dovranno portare a termine altri compiti secondari, come cercare i Tribals per liberarli dalla prigionia, racimolare le Gemme della Salute o trovare armi e munizioni in quantità (utili per superare i livelli più avanzati). Come se tutto questo non bastasse, ognuno di loro dovrà trovare un altro componente del team. In pratica Juno deve cercare Vela e Vela deve scovare Lupus. Juno avrà inoltre l'ingrato compito di riassemblare Floyd.

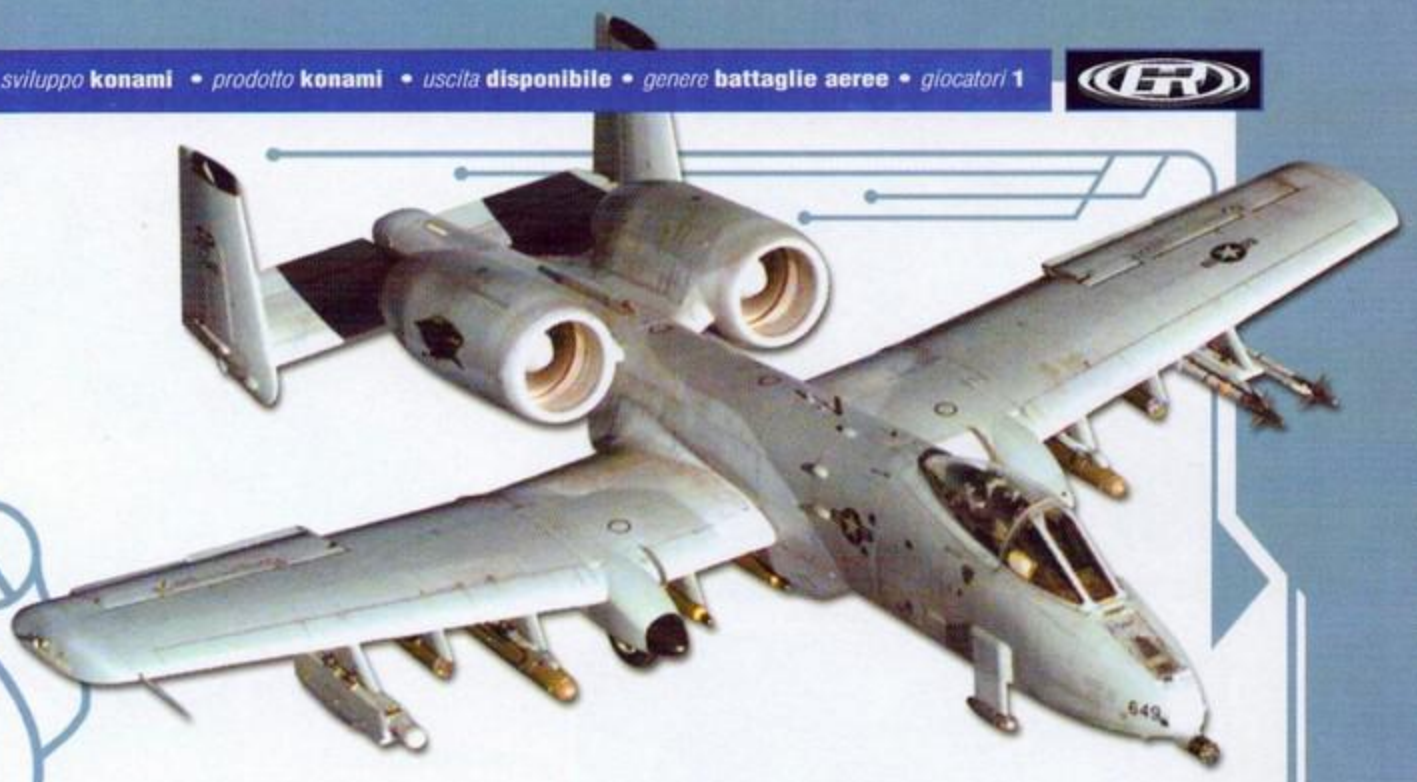
Quando il vostro gruppo sarà finalmente ricomposto dovrà affrontare l'ultima prova all'interno del terrificante palazzo di Mizar. Quest'ultimo scenario è davvero enorme, ma non spaventatevi troppo. Dopo un primo momento di smarrimento dovrete subito passare all'azione perlustrando l'area con l'aiuto di Floyd, dopodiché... hmm... forse stiamo andando troppo oltre, non vogliamo rovinarvi tutto il gusto dell'avventura.

Il design dei personaggi di *Jet Force Gemini* richiama molto lo stile dei manga giapponesi e dobbiamo ammettere che negli ultimi mesi i disegnatori della RARE hanno apportato delle modifiche molto azzeccate al loro aspetto. Ad esempio Vela ha subito una "ristrutturazione" che l'ha resa molto più carina rispetto alla versione originale. Nel caso di Lupus i programmatori hanno invece optato su un approccio più bizzarro (in fondo ogni gioco di successo ha un personaggio veramente fuori di testa, no?). Questo strano cane può eseguire alcune mosse davvero esilaranti. Provate a lasciarlo fermo per qualche secondo e lo vedrete grattarsi con le zampe posteriori; fatelo saltare e vedrete le stesse zampe trasformarsi in propulsori. Juno infine (come tutti i leader che si rispettino) possiede le tipiche caratteristiche del "forzuto". Dopotutto può addirittura camminare sul fuoco!! Ma le sorprese non sono ancora finite. In *Jet Force Gemini* troverete ben due mini-giochi di guida, 20 tipi di armi, 16 personaggi da sbloccare per la modalità Multiplayer, una tonnellata di splendidi effetti speciali, condizioni climatiche variabili (inclusa pioggia e nebbia) e boss enormi e cattivi (ma davvero cattivi cattivi...). Il tutto condito da una delle migliori colonne sonore che ci sia capitato di sentire su Nintendo 64.

Vi possiamo assicurare che staccarsi dalla console non è stata una cosa facile. Tutto quello che abbiamo detto finora non riuscirà mai a rendere l'idea di quello che vi aspetta in questo gioco. La verità è che la RARE ha fatto di nuovo centro aggiungendo un'altra perla alla sua sconfinata collezione di successi. Sembra incredibile, ma questi tizi non sbagliano mai un colpo! Come certamente avrete capito *Jet Force Gemini* si è rivelato un titolo decisamente al di sopra della media. È brillante, divertente e soprattutto rappresenta l'ennesima prova del talento della RARE Software.



La RARE ci regala un altro capolavoro per Nintendo 64. Se potete comprare un solo gioco non fatevi sfuggire Jet Force Gemini, ma cominciate a mettere da parte altri soldi: DK64 e Perfect Dark usciranno tra non molto!



AIR FORCE DELTA

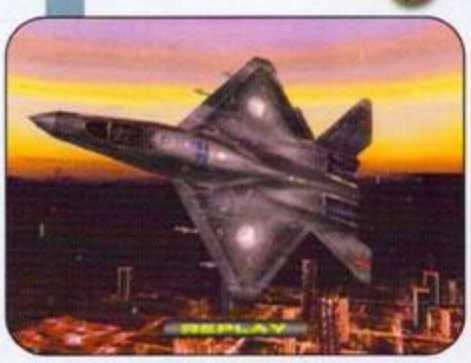
La Konami sfida la serie Ace Combat della Namco.
La potenza del Dreamcast e le eccellenti missioni salvano Air Force Delta

La Konami finalmente fa il suo debutto sul Dreamcast con una simulazione di combattimento aereo sullo stile di *Ace Combat*. I creatori di *Metal Gear Solid* hanno realizzato un ottimo prodotto che però non riesce ad avere la meglio sul rivale della Namco per una serie di difetti davvero imperdonabili. Non che questo gioco sia brutto, ma semplicemente non riesce a regalare le stesse emozioni e divertimento del titolo per PlayStation. E questo nonostante una veste grafica davvero interessante. I programmatori della Konami hanno sfruttato a dovere le potenzialità della console della Sega realizzando un titolo dall'impatto notevole. Peccato che i difetti maggiori stiano proprio nella giocabilità, punto fondamentale di ogni gioco che si rispetti.

A questo punto vi starete chiedendo quali sono questi punti deboli. Beh, il primo è che gli scontri aerei non sono particolarmente divertenti e in un simulatore di volo arcade questo non è un difetto da poco. Il problema è che i missili in dotazione agli aerei sono particolarmente inefficaci contro gli avversari e questo senza un apparente motivo. A livello di difficoltà normale spesso vi capiterà di mancare completamente il nemico anche quando il computer vi segnala che il missile lo sta per colpire. Vi assicuriamo che alla lunga tutto questo diventa frustrante. La distanza massima dalla quale si può agganciare un bersaglio è di 5000 piedi (sullo schermo troverete un indicatore con la distanza dal vostro bersaglio), ma sparare da così lontano non ha senso. Il massimo raggio entro il quale si può pensare di usare i missili è 2000 piedi. Anche a quella distanza e in scia al vostro bersaglio scoprirete che i missili sono lenti ad adattarsi alle manovre evasive del nemico, mancando spesso il bersaglio. Così non va proprio. In un gioco di questo tipo, i missili dovrebbero essere l'armamento principale e più potente su cui fare affidamento e invece in *AFD* si rivelano troppo deboli.

Altro grosso problema è la difficoltà ad adattarsi ai cambi di velocità degli avversari. Troppo spesso si finisce per superarli o per precipitare nel tentativo di rimanergli in coda. Una semplice funzione di adeguamento (magari tramite un tasto) alla velocità del bersaglio avrebbe reso le cose molto più semplici.

Seguire un nemico prestando continuamente attenzione all'indicatore di velocità non è il massimo del divertimento e porta il gioco a un livello di diffi-



Oltre all'indubbia qualità grafica, il punto di forza di Air Force Delta è la varietà e la validità delle missioni. Nelle foto in basso potete vedere un caccia che cerca di passare indenne in mezzo a due montagne.

coltà che risulta davvero frustrante. Non che questi due difetti rovinino completamente il divertimento che *Air Force Delta* è in grado di offrire. È solo che queste piccole pecche si fanno notare troppo spesso e alla lunga risultano fastidiose. Forse è *Ace Combat* a essere troppo semplice in confronto, ma non c'è dubbio che il gioco della Namco sia più immediato e coinvolgente.

Ora, prima che voltiate pagina pensando che *Air Force Delta* sia una schifezza, sarà meglio parlare degli aspetti positivi del gioco (e sono molti, credeteci). La grafica, a parte delle esplosioni non al top (ma non si può avere tutto) è fantastica e alcune missioni prevedono delle strutture a terra come ponti o aeroporti veramente mozzafiato. L'impatto visivo è generalmente superbo, con i tramonti e le nuvole molto ben realizzati. Gli elementi più lontani sono nascosti dalla nebbia come in alcuni giochi per Nintendo 64, ma l'effetto non dà assolutamente fastidio. *AFD* offre inoltre una grande varietà di aerei estremamente convincenti, dagli F-22 Harrier ai semisconosciuti Su-34 Platypus in dotazione all'aviazione russa.

Oltre al dettaglio e alla qualità grafica, ciò che rende *AFD* meritevole di attenzione è la grande varietà di missioni. Fortunatamente i noiosi combattimenti aerei non sono le sole sfide che vi troverete

ad affrontare. Una delle missioni più divertenti è quella in cui dovrete radere al suolo una base nemica situata all'interno di una montagna. Davvero spettacolare. Dovrete affrontare sia veicoli terrestri come carri armati o camion, sia pericolosi aerei avversari che faranno di tutto per abbattervi velocemente.

Nonostante i difetti di cui vi abbiamo parlato, dobbiamo dire che *Air Force Delta* è comunque un ottimo prodotto. La varietà di missioni e di aerei è più che soddisfacente e la grafica del Dreamcast non può certo lasciare indifferenti. Sicuramente la Konami non è riuscita a realizzare un capolavoro in grado di competere con *Ace Combat* della Namco, ma senza dubbio questo gioco è in grado di regalarvi ore e ore di sano divertimento.

Grafica	4
Sonoro	
Giocabilita'	
Longevita'	

La Konami ha fatto un ottimo lavoro con il suo primo titolo per Dreamcast e, se non fosse per i noiosi combattimenti aerei, Air Force Delta potrebbe essere davvero un capolavoro.

Point ACTION FIGURES

IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI NELLE TUE MANI

GAME PLANET

Noleggio e vendita di Videogiochi

Importazione diretta settimanale USA/JAP
Novità • Gadget • PlayStation • Nintendo 64 • PC CD-ROM • DREAMCAST
Noleggio e vendita DVD •
PSM Point

Vendita per corrispondenza in tutta Italia
Supporto per Rivenditori

Roma (AXA)• Centro commerciale Colombo
Via C. Colombo 1868/n • 00124
Tel. 06-50915067 - 06-50931245 - Fax 06-50915067
E-Mail gameplanet@bigfoot.com

• *sviluppo* **sega** • *prodotto* **sega** • *uscita* **ottobre** • *genere* **platform** • *giocatori* **1**

SONIC ADVENTURE

Dopo cinque anni la Sega ci regala nuovamente un gioco in grande stile dedicato alla sua mitica mascotte.

Sonic Adventure segna l'inizio dell'era dei 128-bit

L'impatto iniziale di *Sonic Adventure* è davvero indimenticabile. Dopo essere stati deliziati dallo spettacolare filmato introduttivo, vi ritroverete a correre per le splendide spiagge dell'Emerald Coast (il primo livello di gioco) stupiti dal livello di dettaglio del paesaggio circostante. Improvvisamente il molo inizia a tremare e un'orca gigantesca inizia a dare la caccia a Sonic. La telecamera dinamica segue l'azione ruotando intorno al protagonista mentre il gigantesco mammifero marino appare e scompare tra le onde avvicinandosi minacciosamente a un determinatissimo Sonic. Questa è solo la prima di una lunga serie di scene d'azione memorabili che vi accompagneranno per tutta la durata di questo fantastico gioco. Con *Sonic Adventure* i programmatori della Sega (in questo caso il Sonic Team) hanno dimostrato il fantastico potenziale tecnico del Dreamcast.

Nonostante l'ambientazione in completo 3-D, *Sonic Adventure* mantiene intatta la struttura e l'atmosfera dei precedenti titoli dedicati al riccio blu. Ancora una volta l'incredibile velocità del protagonista sarà il punto di forza del gioco. In molte situazioni verrete letteralmente ipnotizzati dalla rapidità con cui scorrono i paesaggi intorno a voi e vi capiterà di perdere la concentrazione per godervi i frenetici sprint del mitico Sonic.

I ragazzi del Sonic Team hanno curato la grafica con grande attenzione, dando vita a un mondo tridimensionale estremamente credibile e realistico. Il dettaglio dei fondali è fenomenale e la caratterizzazione dei personaggi è davvero ben riuscita. Spesso vi sembrerà di assistere a un cartone animato vero e proprio. Tutta questa attenzione all'aspetto visivo di *Sonic Adventure* non ha fortunatamente penalizzato la giocabilità. I programmatori si sono infatti impegnati moltissimo per rendere questo titolo estremamente divertente e vario. Oltre ai livelli in cui Sonic sfreccia a velocità stratosferiche, sono state inserite alcune sezioni in cui dovrete esplorare gli ambienti per risolvere degli enigmi. In alcune situazioni l'azione di gioco cambia completamente. Vi ritroverete a scendere da un pendio con uno snowboard, a sfrecciare su un circuito a bordo di un hovercraft, a giocare a flipper con Sonic come pallina e a combattere nei cieli con un biplano. Avrete anche la possibilità di allevare degli strani animaletti alieni chiamati Chao che potrete poi

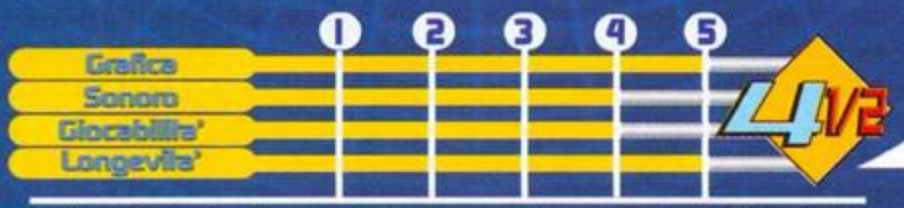
Nonostante alcuni difetti, Sonic Adventure è un gioco eccezionale:
bello da vedere, divertente da giocare

scaricare sulla VMU.

L'avventura che deve affrontare il riccio blu è composta da 12 livelli, ma la Sega ha voluto prolungare ulteriormente la longevità del gioco aggiungendo cinque co-protagonisti. Ognuno dei personaggi dovrà affrontare una particolare missione parallela a quella di Sonic. In questo modo potrete esplorare nuovi livelli e raggiungere nuove zone precedentemente inaccessibili. Le avventure dei personaggi secondari sono incredibilmente varie e divertenti. Per esempio Big the Cat dovrà andare a pesca di rane e grossi squali, mentre Amy deve riuscire a salvare un uccellino da un robot impazzito. Purtroppo un progetto così ambizioso non può rivelarsi perfetto sotto ogni punto di vista.

Sonic Adventure ha infatti alcuni piccoli difetti che gli impediscono di essere veramente perfetto. I problemi col sistema d'inquadratura che affliggevano la versione giapponese non sono stati completamente risolti. Capita ancora di avere delle visuali assurde che impediscono di capire esattamente quello che succede sullo schermo. Un'altra cosa che non ci è piaciuta della versione americana è la scelta dei doppiatori (dovreste sentire Knuckles – fa veramente pena). Anche la sincronia tra parlato e movimento delle labbra dei personaggi lascia molto a desiderare.

Comunque questi problemi sono decisamente marginali rispetto ai numerosi punti di forza di *Sonic Adventure*. Abbiamo dovuto aspettare moltissimo prima che il Sonic Team tornasse a creare un gioco della mitica mascotte blu, ma dopo aver provato questo *Sonic Adventure* dobbiamo ammettere che ne è valsa la pena.



Sonic è l'esempio di come si dovrebbe realizzare un videogioco. Inoltre nella versione occidentale è possibile scambiare Chao, scaricare nuove opzioni e registrare i propri punteggi sul server. Davvero un ottimo titolo per supportare il lancio del Dreamcast.

• *sviluppo* **midway** • *prodotto* **midway** • *uscita* **ottobre** • *genere* **picchiaduro 3-D** • *giocatori* **1**

Dopo aver rivoluzionato il football americano con *NFL Bliz* e il basket con *NBA Jam*, la Midway prova a sconvolgere anche la boxe con una versione estrema di questa nobile arte di combattimento. *Ready 2 Rumble* non è il solito simulatore realistico di pugilato, ma un picchiaduro 3-D pieno d'azione, divertimento e colpi fenomenali.

Sotto l'aspetto visivo questo gioco è un vero spettacolo. I pugili sono realizzati splendidamente e si muovono in modo estremamente fluido grazie alle numerose animazioni realizzate digitalizzando i movimenti di attori e atleti reali. Uno dei punti di forza di questo gioco è sicuramente la caratterizzazione grafica dei vari personaggi. È difficile non lasciarsi scappare un sorriso vedendo le buffe movenze di Salua Tua o i ridicoli capelli anni '70 di Afro Thunder. Sono inoltre davvero fantastici i vari tocchi di classe come le espressioni dei pugili durante il combattimento o la possibilità di deturpare il volto dell'avversario.

Purtroppo tutta questa attenzione all'aspetto grafico non è supportata da una giocabilità abbastanza coinvolgente.

Vi basteranno infatti solo pochi incontri per stancarvi del metodo di combattimento troppo semplice e privo di novità. Per mandare a tappeto l'avversario avrete a disposizione una manciata di attacchi standard e qualche semplice combo, decisamente nulla in confronto alla profondità offerta dai picchiaduro Namco, Capcom e Sega. Un altro problema di *Ready 2 Rumble* è rappresentato dal sistema di rilevamento delle collisioni. Spesso sarete colpiti da pugni che in realtà vi hanno solamente sfiorato. Tutto questo sarebbe perdonabile, ma in un gioco così non è assolutamente scusabile che i vari attacchi non riescano a rendere la sensazione di potenza e di danno che ci si aspetta.

A parte tutto, *Ready 2 Rumble* è davvero fantastico se giocato contro un amico. In questo caso vi dimenticherete delle varie limitazioni e farete fatica a smettere di combattere. Anche la modalità Competition ci sembra piuttosto riuscita. Selezionando questa opzione guadagnerete dei soldi alla fine di ogni incontro. Il denaro potrà poi essere utilizzato per far allenare il vostro pugile con un semplice minigioco. Se riuscirete a portare a termine queste prove, migliorerete alcune caratteristiche del vostro personaggio. Con queste piccole aggiunte risulta piuttosto divertente anche giocare da soli... peccato però che i combattimenti rimangono un po' troppo noiosi.

Dopotutto *Ready 2 Rumble* è un titolo simpatico che potrà sicuramente piacere ai giocatori meno esigenti. Se invece siete fanatici di *Tekken* e *Soul Calibur*, allora preparatevi a subire una piccola delusione.

READY 2 RUMBLE

Ready 2 Rumble è un gioco di boxe abbastanza divertente che dà il meglio di sé quando viene giocato con gli amici. Anche non considerando un difetto l'estrema semplicità del sistema di combattimento, si ha la sensazione che a Ready 2 Rumble manchi comunque qualcosa.

SUIKODEN II

Il primo *Suikoden* si distingueva dagli altri giochi di ruolo per la sua immediatezza e per alcune caratteristiche veramente uniche e originali, come la possibilità di arruolare tra le fila del proprio esercito 108 personaggi diversi o la presenza di battaglie gigantesche nelle quali si potevano scegliere differenti strategie d'azione. I punti di forza di *Suikoden II* sono sicuramente la grafica (con colori vivi che danno al tutto un aspetto davvero apprezzabile), la valida caratterizzazione dei personaggi, l'immediatezza delle battaglie a cui prendono parte sei personaggi (invece dei classici tre) e l'accompagnamento sonoro. Pensate che adesso ci sono anche brani cantati! In effetti questo secondo capitolo riesce a ricreare esattamente l'atmosfera magica e coinvolgente del suo predecessore. Anche la trama è stata curata al massimo. Al posto dei soliti elementi fantasy che si possono trovare in quasi tutti i GDR, la storia si basa su conflitti politici, tradimenti e guerre civili. Il tono della narrazione è come sempre epico e alcuni colpi di scena vi lasceranno a bocca aperta. In *Suikoden II* la personalità dei personaggi e il loro sviluppo psicologico rivestono un ruolo sicuramente maggiore rispetto all'esplorazione dei labirinti e ai combattimenti con le varie creature. Le battaglie si svolgono ancora una volta in ambienti tridimensionali in cui i personaggi sono rappresentati in 2-D e presentano numerosi miglioramenti rispetto al primo capitolo. Adesso le magie sono molto più spettacolari, i nemici hanno un aspetto più convincente e i protagonisti sono animati decisamente meglio. In alcuni punti della storia dovrete affrontare battaglie su vasta scala e come sempre le vostre scelte strategiche influenzeranno l'esito del combattimento. Molti giocatori si erano lamentati della brevità di *Suikoden* e quindi gli sviluppatori hanno prodotto un seguito più lungo e impegnativo. Vi serviranno oltre 30 ore per portare a termine l'avventura! Purtroppo in alcuni casi si ha la sensazione che questa opera di "allungamento" sia stata forzata. Fortunatamente *Suikoden II* ha talmente tanti lati positivi che questi tempi morti sono facilmente sopportabili.

Anche se non risulta epico come il suo predecessore, Suikoden II è uno dei giochi più appassionanti degli ultimi tempi. Un GDR "vecchio stile" davvero inimitabile.

• *sviluppo* **namco** • *prodotto* **namco** • *uscita* **ottobre** • *genere* **picchiaduro 3d** • *giocatori* **2**

SOUL CALIBUR

La Namco apre nuove frontiere per i giochi in 3D e ci regala il nuovo punto di riferimento per i picchiaduro

Se siete tra quelli che amano dubitare delle potenzialità del Dreamcast a tutti i costi, vi conviene voltare pagina. Questa recensione potrebbe eliminare in un colpo solo tutte le vostre critiche per attaccare la console di casa Sega e metterne in dubbio le qualità. Sono sufficienti pochi minuti trascorsi davanti a *Soul Calibur* (badate bene, non abbiamo detto che sia necessario giocarci) per iniziare a considerare l'acquisto di un Dreamcast. *Soul Calibur* è infatti "IL" gioco, "LA" killer application, insomma uno di quei titoli che da soli valgono l'acquisto della console su cui girano.

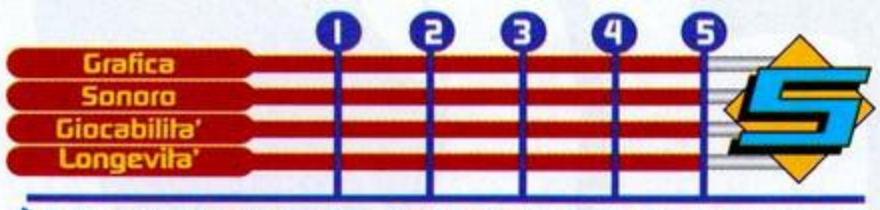
Cominciamo dall'inizio. *Soul Calibur* è un picchiaduro (il seguito dell'amato/odiato *Soul Blade* per PlayStation) in cui i personaggi si affrontano facendo uso di svariati tipi di armi. Questa caratteristica rende la meccanica e la strategia di gioco abbastanza uniche, sicuramente differenti dagli altri titoli del genere come *Virtua Fighter 3tb*. Parare e muoversi velocemente negli ambienti tridimensionali sono elementi essenziali per avere successo. Le mosse a disposizione dei personaggi sono tantissime, al punto che ogni partita sembra avere sempre in serbo qualche sorpresa. Una così grande varietà di colpi da imparare invoglia a giocare e a perfe-

zionare il proprio stile di gioco, cosa che aumenta a dismisura la longevità di questo titolo. Una delle cose che colpisce e che attira maggiormente è il realismo con cui i personaggi sono resi graficamente, le loro stupende animazioni e i bellissimi effetti di luce delle loro armi. La gigantesca figura di Astaroth è veramente imponente, così come le movenze più agili e graziose di un personaggio più piccolo come Taki.

Il perfetto bilanciamento tra qualità grafica e giocabilità fa di *Soul Calibur* un classico imperdibile, anche se probabilmente il gioco della Namco verrà ricordato più per la sua grafica che per altro. All'inizio rimarrete letteralmente a bocca aperta per la qualità visiva. Guardare due amici che combattono risulta divertente almeno quanto giocare in prima persona. Una delle cose che attirano di più sono i personaggi (tra i migliori mai creati per un videogioco) che si muovono in modo realistico e convincente grazie a una quantità di dettagli semplicemente impressionante: muscoli che si flettono per lo sforzo, espressioni facciali che cambiano, abiti e chiome che vengono mossi dal vento. Le arene che ospitano le battaglie non sono da meno: ambientazioni ottimamente disegnate che si estendono in lontananza, caratterizzate da torce, tramonti e altre fonti di illuminazione che proiettano ombre sui personaggi e che fanno scintillare le loro armi. Topi che corrono nella penombra, la polvere che si solleva dal suolo, foschie che ricoprono enormi distese d'acqua. Bisogna vederlo per crederci.

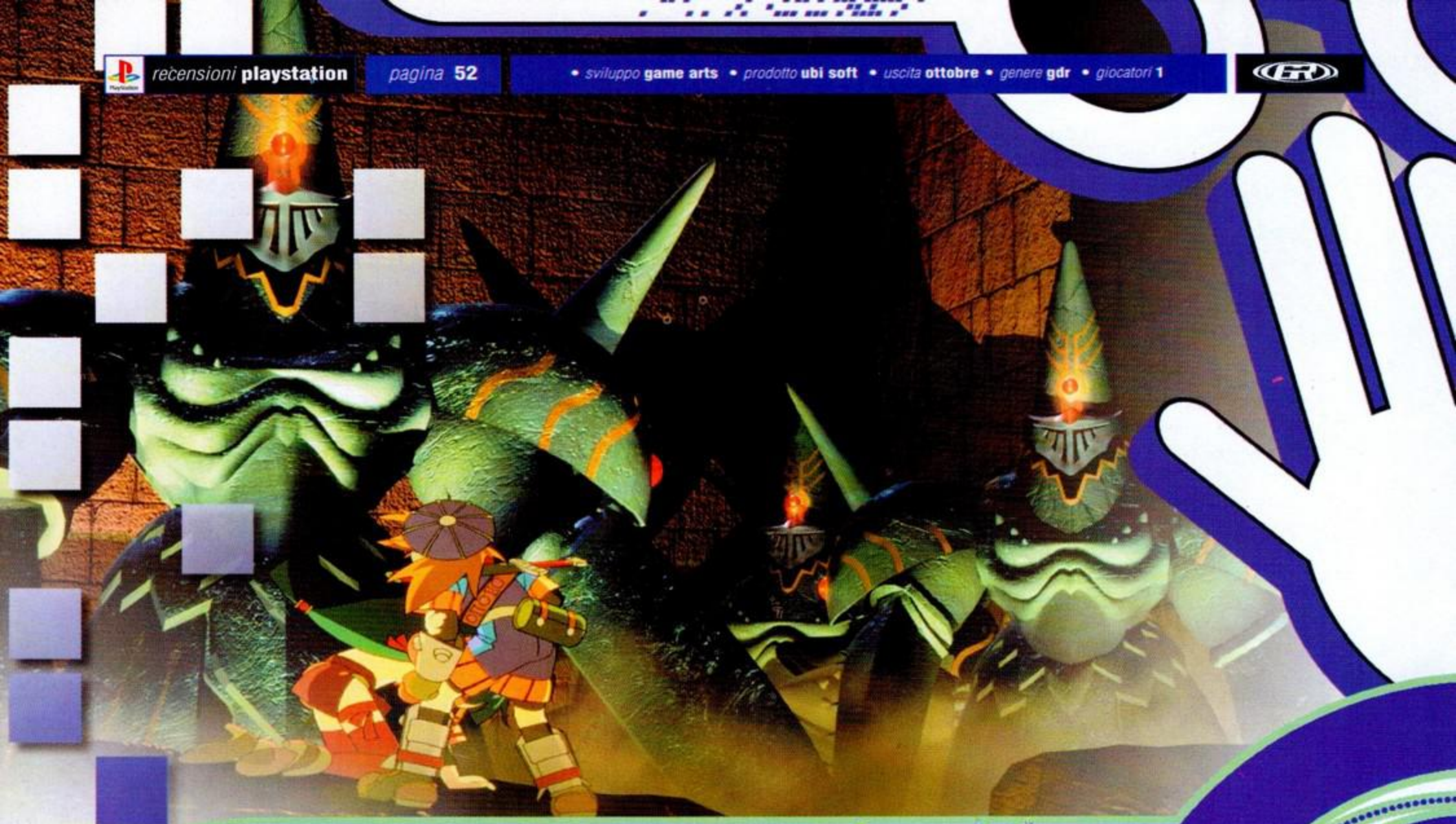
L'impatto di *Soul Calibur* è aumentato anche da una quantità di piccoli tocchi di classe che solo dei geni come i ragazzi della Namco potevano inventarsi. Una colonna sonora sinfonica di altissimo livello accompagna gli scontri e il rumore delle armi e i versi dei personaggi non fanno che calare il giocatore ancora di più nel gioco. Ascoltando con attenzione noterete anche dei suoni più deboli come quello dei passi sulle superfici in legno.

Come dovreste aver capito, *Soul Calibur* è più di un semplice gioco. Il titolo della Namco è sicuramente uno dei più bei giochi di tutti i tempi. È il lavoro di un gruppo di artisti che ci hanno regalato un picchiaduro senza uguali. Indimenticabile.



È da un mese che giochiamo a Soul Calibur e ogni giorno che passa non fa che piacerci di più. Semplicemente il più bel picchiaduro di tutti i tempi.

• sviluppo **game arts** • prodotto **ubi soft** • uscita **ottobre** • genere **gdr** • giocatori **1**



GRANDIA

Proprio quando pensavamo di non vederlo più...

...ecco che la Game Arts si prepara a distribuire il suo nuovo capolavoro anche in Occidente

Probabilmente a molti di voi il nome *Grandia* ricorda qualcosa. Effettivamente questo GDR non nasce appositamente per PlayStation, ma è la conversione di un classico per Saturn apparso ben due anni fa nei negozi nipponici. Sfortunatamente questo capolavoro non varcò mai i confini del Giappone. Grazie alla UbiSoft anche gli appassionati occidentali di GDR potranno finalmente godersi questa fantastica avventura. La trama è avvincente e la colonna sonora è senza dubbio tra le migliori del suo genere. Anche se non ci sono effetti speciali spettacolari o impressionanti filmati in Computer Grafica, questo titolo vi immergerà completamente grazie all'ottima storia e ai personaggi ben costruiti. Dovrete calarvi nei panni di un vivace ragazzino che vive in una terra felice e prosperosa. Il desiderio del protagonista è quello di seguire le orme del padre, diventando un audace avventuriero. Purtroppo i suoi sogni di bambino vengono infranti bruscamente quando scopre che il comandante dell'esercito locale non è il saggio maestro che lui si aspettava. Il losco generale sta infatti tramando nell'ombra per recuperare degli antichi artefatti in grado di distruggere l'antica civiltà che vive ai bordi del mondo conosciuto. Da questo momento in poi il nostro eroe sarà protagonista di un'epica avventura piena di inganni e di tradimenti che racconta la perdita dell'innocenza e la forza della vera amicizia.

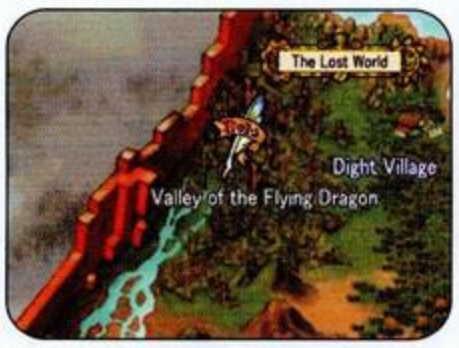
Vi sarete accorti che la trama di *Grandia* non prevede scontri con mostri spaziali o tragedie di proporzioni bibliche. Nessun viaggio nel tempo, né antiche profezie che fanno del protagonista il sal-

Anche in versione PlayStation, il motore grafico di Grandia dà il meglio di sé dando vita a un'avventura fantastica!

vatore dell'universo. *Grandia* ci riporta indietro ai tempi in cui un gioco non doveva avere effetti speciali sbalorditivi per essere vincente. I paesaggi, le città, i canyon sono coloratissimi e realizzati con un'ottima grafica poligonale. In effetti il motore grafico risente un po' dell'età e la velocità di gioco è decisamente troppo lenta. Per fortuna però non ci farete caso più di tanto visto che sarete completamente assorbiti dalla storia. Un altro aspetto molto importante è che in ogni momento del gioco avrete ben presente quello che dovrete fare e potrete ruotare la visuale (un po' come in *Xenogears*) per evitare il senso di smarrimento che molti GDR creano nei giocatori meno esperti.

A parte la storia avvincente e la splendida grafica *Grandia* può vantare altre caratteristiche che lo farebbero emergere in ogni caso. Per esempio il sistema di combattimento: grazie all'innovativo "time attack meter" ogni combattimento sarà un vero piacere piuttosto che una noiosa interruzione. Come avrete capito ci troviamo davanti a un GDR di tutto rispetto, in grado di rivaleggiare ad armi pari con concorrenti molto più quotati. L'unica critica che si può muovere a *Grandia* è quella di essere arrivato troppo tardi. Non osiamo immaginare quali risultati avrebbero ottenuto gli sviluppatori se avessero sfruttato le attuali tecnologie di programmazione. Probabilmente la Square avrebbe avuto di che preoccuparsi (se non ci fosse Final Fantasy VIII, ovviamente...).

A nostro avviso *Grandia* è uno di quei giochi che meritano un posto d'onore nella vostra collezione. Ultimamente alcune case di sviluppo puntano tutto sulla grafica, trascurando a volte l'effettiva giocabilità. In questo panorama è bello trovare un gioco che al contrario si concentra al massimo sul divertimento senza sacrificare l'aspetto estetico. Raccomandiamo *Grandia* in particolare a tutti quelli che hanno trascorso notti insonni giocando con i gloriosi GDR per le console a 16 bit. Credeteci, difficilmente troverete un gioco coinvolgente come questo. A tutti gli altri invece non possiamo che consigliare di provarlo, perché potrebbe rivelarsi una gradita sorpresa.



	1	2	3	4	5
Grafica					
Sonoro					
Giocabilita'					
Longevita'					

4 1/2

Finalmente anche i possessori di PlayStation potranno godersi questo meraviglioso GDR. Grandia non ha nulla da invidiare ai giochi dell'ultima generazione.

XENA: WARRIOR PRINCESS

• sviluppo: universal studios digital arts • prodotto: electronic arts • disponibile: ora • genere: azione 3-D • giocatori: 1

Xena è stata una delle serie televisive di maggior successo degli ultimi anni. In America ha letteralmente spopolato e anche in Italia ha avuto un ottimo seguito di appassionati. Era chiaro quindi che prima o poi qualcuno avrebbe comprato i diritti per farne un videogioco, naturalmente su PlayStation. La scelta della console di casa Sony ci pare più che ovvia, visto che attualmente è la più venduta al mondo. Questo in parole povere si traduce in maggiori guadagni per la Electronic Arts, la compagnia di sviluppo che sta dietro a questo nuovo adventure tridimensionale sullo stile di *Tomb Raider*.

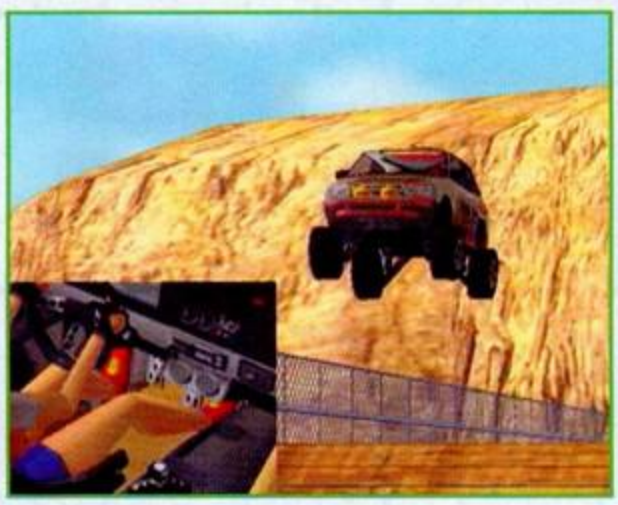
L'atmosfera fantasy della serie televisiva è stata fedelmente riprodotta dai programmatori della Universal Studios. Dovrete combattere contro normali soldati ma anche contro creature di ogni tipo, da enormi draghi fino a giganti armati di tutto punto. Tra un combattimento e l'altro dovrete anche risolvere alcuni enigmi, del tipo "trova la leva che apre quella porta per accedere al livello successivo". L'inquadratura in terza persona funziona piuttosto bene e vi consente di avere sempre la migliore visuale dell'area di gioco. La caratteristica migliore di questo *Xena: Warrior Princess* è sicuramente la grafica. Le ambientazioni sono realizzate con grande cura per i dettagli. Il livello della foresta è senza dubbio uno dei migliori che abbiamo mai visto. Anche i modelli poligonali dei personaggi sono molto validi, con animazioni fluide e realistiche. In definitiva *Xena* è un buon gioco che però non riesce a offrire nulla di nuovo rispetto agli altri prodotti del genere. Se quello che cercate è un'avventura tridimensionale che vi possa tenere impegnati per qualche settimana, allora forse fareste meglio a cercare altrove.

TNN HARDCORE HEAT

• sviluppo: csk • prodotto: asc games • disponibile: ora • genere: corsa • giocatori: 2

Questo divertente gioco di guida è stato uno dei titoli di lancio per il Dreamcast in Giappone. La ASC si è assicurata i diritti per la pubblicazione di questo prodotto anche in Occidente e dobbiamo dire che ha fatto indubbiamente un ottimo affare. Le poche modifiche apportate al gioco non cambiano quasi nulla. La nuova grafica sembra addirittura inferiore come qualità rispetto alla versione orientale e le voci usate per i piloti diventano noiose dopo poche partite. Nonostante questi piccoli difetti marginali *Hardcore Heat* rimane un'ottima simulazione di guida, sicuramente tra le migliori presenti sulla console della Sega (almeno per ora).

I pregi di questo gioco sono tanti. Prima di tutto, l'aspetto grafico è superlativo. L'azione è veloce e fluida, i modelli tridimensionali delle auto rasentano la perfezione e i replay sono spettacolari. Tutto ha un aspetto molto convincente. Le macchine si comportano esattamente come dovrebbero e la varietà di auto presenti dovrebbe soddisfare anche i più esigenti tra voi (la nostra preferita è la Avalanche). I tracciati sono leggermente troppo corti ma graficamente lasciano davvero senza parole. Dovrete correre su differenti superfici come sabbia, neve, asfalto o fango, tutti riprodotti molto realisticamente. Naturalmente la vostra vettura si comporterà in maniera differente a seconda del tipo di tracciato su cui gareggiate. Se a tutto ciò aggiungete l'enorme quantità di opzioni presenti e ogni tipo di modalità che possa venirvi in mente, il risultato è un gioco di guida estremamente valido e divertente. Forse l'unico vero difetto di *Hardcore Heat* è che le piste non sono tantissime e che impiegherete poco tempo per completarlo, ma in fondo c'è sempre la modalità per due giocatori.



COMMAND AND CONQUER: TIBERIAN SUN

• sviluppo: westwood studios • prodotto: electronic arts • disponibile: ora • genere: strategia • giocatori: 1

Dopo circa tre anni dal precedente episodio, finalmente la Westwood Studios ha completato lo sviluppo del nuovo episodio della saga di strategici in tempo reale più famosa al mondo, *Command And Conquer*. Sinceramente dopo tutto questo tempo ci saremmo aspettati di più da questo titolo, che in realtà non ha nulla di nuovo da offrire a uno dei generi più famosi per PC.

Potrete scegliere una delle due fazioni presenti nel gioco, i Nod o i GDI. A seconda della nazione che userete, cambieranno anche le unità che potrete utilizzare nel gioco. Si va da semplici fanti fino a letali carri armati o veicoli volanti. L'azione è quella classica della serie *Command And Conquer*. Dovrete raccogliere del minerale con il quale potrete costruire le strutture e le unità con cui combatterete. Gli scenari di gioco sono completamente tridimensionali. Il dettaglio grafico è molto elevato e la cosa più divertente è che potrete distruggere qualsiasi cosa vi troverete davanti. Ponti, edifici, alberi, tutto potrà essere raso al suolo dalle vostre armi. Purtroppo la giocabilità non è niente di eccezionale e dopo poche partite l'azione di gioco diventa noiosa e ripetitiva. Consigliato solo agli appassionati di strategici in tempo reale.

DRAKAN

• sviluppo: surreal software • prodotto: psygnosis • disponibile: ora • genere: azione 3-D • giocatori: 1

Dopo un periodo di sviluppo durato quasi tre anni, finalmente *Drakan* arriva sui monitor dei nostri PC. Il nuovo adventure tridimensionale della Psygnosis è veramente un prodotto valido e originale e sicuramente è valsa la pena attendere così a lungo.

Nel gioco vestirete i panni di Rynn, una giovane ragazza che tornando da una passeggiata con il fratello, scopre che il proprio villaggio è stato attaccato da un'orda di orchetti assetati di sangue. Dovrete affrontare una serie di livelli completamente in 3D infestati di nemici da massacrare a colpi di spada. La caratteristica più interessante di *Drakan* è la possibilità di guidare un potentissimo drago e di scagliare sui nemici enormi palle di fuoco. Più avanti nel gioco infatti avrete la possibilità di allearvi con questa letale creatura che vi aiuterà a scoprire cosa sta succedendo veramente nella vostra terra. L'azione di gioco è quella classica degli adventure alla *Tomb Raider*. Dovrete esplorare gli splendidi ambienti di gioco e combattere contro creature come orchi, draghi e guerrieri armati di tutto punto. Chiaramente saranno presenti anche una serie di enigmi da risolvere per poter andare avanti nell'avventura. In definitiva, *Drakan* è un ottimo titolo che sicuramente vale la pena provare. Se vi è piaciuto *Soul Reaver*, questo gioco dovrebbe farvi impazzire.

PRINCE OF PERSIA 3D

• sviluppo: red orb • prodotto: the learning company • disponibile: ora • genere: azione 3-D • giocatori: 1

Forse non tutti si ricordano del bellissimo *Prince Of Persia*, un gioco di azione apparso sul mitico Commodore Amiga qualche anno fa. Dopo l'enorme successo dell'originale, la Red Orb si è finalmente decisa a produrre un seguito sfruttando le enormi potenzialità grafiche offerte dai PC moderni. La nuova versione di *Prince Of Persia* si ripresenta con una grafica sfavillante completamente tridimensionale e con una struttura di gioco totalmente differente.

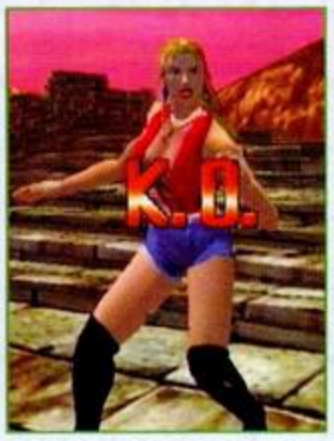
Il nuovo titolo della Red Orb è infatti un adventure in 3D sullo stile di *Tomb Raider*. Dovrete prendere il controllo di un principe che verrà imprigionato da un malvagio visir. Dovrete farvi largo attraverso i livelli tridimensionali combattendo contro le guardie dell'oscuro signore armati solo della vostra sciabola. Le ambientazioni sono realizzate in maniera davvero splendida, con una grande cura per i dettagli. Il sistema di controllo vi permette di muovervi agilmente attraverso gli scenari di gioco e i combattimenti risultano davvero semplici da affrontare (pensate che è possibile effettuare anche delle vere e proprie combo come nei picchiaduro). La trama vi terrà incollati allo schermo grazie anche alle stupende sequenze d'intermezzo che vi riveleranno interessanti dettagli sulla intricata storia di *Prince Of Persia*. Gli enigmi sono un po' troppo semplici e andare avanti nel gioco non sarà molto difficile. Nonostante questo piccolo difetto, *Prince Of Persia* rimane uno dei migliori esponenti di questo genere su PC.

virtua fighter 3tb

• sviluppo: am2 • prodotto: sega • disponibile: ora • genere: picchiaduro 3-D • giocatori: 2

Se siete degli assidui frequentatori di sale giochi, sicuramente conoscerete la serie *Virtua Fighter* della Sega. Ora la casa di Sonic ha deciso di portare su Dreamcast il bellissimo *Virtua Fighter 3tb*. La conversione è stata affidata alla Am2, uno dei migliori team di sviluppo esistenti al mondo. Ricordiamo che a loro si devono capolavori come *Sega Rally* o il divertentissimo *Taxi Driver* (che molto presto arriverà su Dreamcast).

Rispetto alla versione uscita in Giappone ormai parecchi mesi fa, questo nuovo adattamento per il mercato occidentale presenta alcune nuove caratteristiche davvero interessanti. Prima di tutto è stata finalmente inserita la modalità Versus, che vi consente di sfidare un vostro amico scegliendo uno dei personaggi disponibili nel gioco. Anche l'opzione Allenamento è stata rivista e adesso vi permette di decidere il comportamento dell'avversario usato dal computer (per esempio se metterlo in guardia o farlo contrattaccare ai vostri colpi). Indubbiamente siamo di fronte a un bellissimo picchiaduro, che fa del realismo uno dei suoi maggiori punti di forza. Il problema è che con in giro un capolavoro assoluto come *Soul Calibur*, la vita per *Virtua Fighter 3tb* non sarà affatto facile.



star wars episodio uno: la minaccia fantasma

• sviluppo: lucasarts • prodotto: lucasarts • disponibile: ora • genere: avventura 3-D • giocatori: 1

Dopo l'enorme successo nelle sale cinematografiche, *Episodio Uno: La Minaccia* Fantasma arriva anche sulle nostre PlayStation. Potrete prendere il controllo di Obi Uan e cercare di salvare la regina Amidala affrontando una serie di livelli che ripercorrono con grande attenzione le tappe principali del film. L'azione di gioco è molto semplice. Dovrete semplicemente muovere il vostro personaggio attraverso ambienti completamente tridimensionali mentre fate fuori a colpi di spada laser o fucile blaster i droidi nemici. Ogni tanto sarete costretti a risolvere qualche banale enigma per poter accedere al livello successivo. Sono presenti tutti i personaggi di *Episodio Uno*, compresi Jar Jar Binks e il temibile Darth Maul.

Purtroppo le ottime premesse iniziali si dileguano in una nuvola di fumo non appena prendete in mano il vostro fido Dual Shock. La visuale in terza persona funziona in maniera molto approssimativa e spesso il personaggio principale viene nascosto da vari ostacoli come alberi o ponti. In queste situazioni combattere diventa molto difficile, con il risultato che verrete uccisi e dovrete ricominciare il livello da capo. A peggiorare le cose ci si mette una meccanica di gioco ripetitiva e poco originale. In definitiva, *Episodio Uno: La Minaccia Fantasma* è un titolo mediocre che sfrutta in maniera pessima un'ambientazione affascinante come quella di *Guerre Stellari*. Cara Lucasarts, sarà per la prossima volta.

GetBass

• sviluppo: sega • prodotto: sega • disponibile: ora • genere: pesca • giocatori: 1

Se siete amanti della pesca e vi siete appena comprati uno scintillante Dreamcast, allora questo è il gioco che fa per voi. La Sega ha convertito per la sua nuova console uno dei suoi più famosi titoli da sala giochi, *Get Bass*.

Il vostro compito sarà quello di prendere una barca, cercare un punto buono dove pescare, scegliere il tipo di lenza da usare e aspettare che qualche pesce abbocchi al vostro amo. Detto così potrebbe sembrare un gioco estremamente noioso, ma la realtà è completamente diversa. *Get Bass* riesce a essere un titolo coinvolgente anche per chi di pesca non ne capisce un tubo. Se poi giocherete usando lo speciale controller a forma di mulinello realizzato dalla Sega, il divertimento è assicurato. Potrete decidere se buttarvi immediatamente nella modalità Arcade oppure consultare attentamente le varie opzioni presenti nel gioco. Sono disponibili vari tipi di canne da pesca ed esche di ogni tipo, oltre alla possibilità di scegliere il sesso del vostro personaggio. La meccanica di gioco è molto semplice, ma vi possiamo assicurare che dopo poche partite staccarsi dal joypad non sarà affatto facile. *Get Bass* è un titolo divertente e rilassante dotato di una longevità praticamente infinita. Provatelo perché ne vale davvero la pena.

Non Collezionare Buchi in Collezione

I PRIMI 10 LETTORI
che si abboneranno questo mese
riceveranno in regalo
L'Action Figure di Quake II
riprodotta qui a lato
offerto dalla Cidiverte

Allegare in busta chiusa con la fotocopia del C.C. Postale N.99353005 intestato a SERVIZIO ARRETRATI PLAY PRESS PUBLISHING Lungotevere dei Mellini, 44 00193 ROMA

sconto 20%

ANTEPRIME
SPECIALE DREAMCAST
RECENSIONI
GAME BOY COLOR
GR SPORT
JAPAN REPUBLIC
HENTAI REPUBLIC
ANIME REPUBLIC
INTERNET REPUBLIC
GR ACTION
CODICI

Per ricevere gli arretrati inviateci la richiesta: compilate il modulo specificando il numero che desiderate ricevere, le copie richieste del numero e la fotocopia del versamento effettuato sul Conto Corrente Postale n. 99353005 intestato a

PLAY PRESS PUBLISHING - Lungotevere dei Mellini n. 44, 00193 Roma

Per calcolare il versamento aggiungete al costo di copertina (L. 7.900) le spese di spedizione pari a L. 5.000 fino a 3 albi, L. 10.000 per sei, L. 15.000 per più di sei albi. Spedite tutto a: PLAY PRESS PUBLISHING, Lungotevere dei Mellini n. 44, 00193 Roma.

Per avere informazioni sulle vostre richieste di abbonamenti o arretrati potete mandare una mail a INFO_ORDINI@UNI.NET

Nome.....Cognome .....

Indirizzo.....N.....

Località.....Cap .....Prov. .....

☐ ABBONAMENTI

Sì desidero abbonarmi a Game Republic a partire dal numero 3

e per 12 numeri al prezzo speciale di L. 76.000

☐ ARRETRATI

Game Republic n.	Numero di Copie	Prezzo

Spese Postali _____

Totale _____

GAME BOY COLOR MANIA

Che dire? Il Game Boy Color è davvero magnifico. Logicamente noi di GR non potevamo ignorare gli splendidi titoli in uscita per questa piccola meraviglia della Nintendo. Questo mese ci siamo concentrati sull'anteprima di Mario Golf, un gioco che sicuramente riscuoterà un incredibile successo. Per quello che riguarda le recensioni, abbiamo provato il simulatore di Casinò Caesar's Palace e il semplice platform Lucky Luke.

MARIO GOLF

Dopo ore di lusinghe e preghiere in ginocchio abbiamo convinto gli uomini della Nintendo a farci avere in anteprima questo nuovo fantastico titolo con protagonista l'idraulico più famoso al mondo.

La prima buona notizia è che il gioco è sviluppato dai Camelot, gli stessi geni che hanno creato *Hot Shots Golf* su PlayStation e il *Mario Golf* per N64. Aspettatevi quindi un gioco semplice, immediato e incredibilmente divertente. La grafica sembra molto definita, ma non sfrutta al massimo i colori del portatile Nintendo. Il sistema di controllo del tiro è lo stesso usato nella versione per N64. Quando eseguite i tiri d'avvicinamento alla buca, l'azione è inquadrata da dietro le spalle del personaggio con una visuale 3-D. Per scegliere con più facilità la traiettoria, avrete anche una mappa che mostra l'intero percorso.

Da una versione per console portatile ci si aspetterebbe un minor numero di opzioni e possibilità di gioco. I ragazzi della Camelot sono invece riusciti a inserire addirittura nuove modalità. La più interessante è un mini-GDR in cui dovrete crearvi il vostro golfista e farlo allenare per migliorare le sue capacità. Aumentando l'esperienza, il vostro giocatore guadagnerà la possibilità di tirare più lontano e migliorerà il suo controllo sulla palla. Quando avrete raggiunto un livello decente, potrete iscrivere il vostro personaggio a uno dei quattro tornei disponibili. I Camelot hanno fatto veramente un ottimo lavoro! Non solo hanno utilizzato su Game Boy lo stesso motore di gioco usato per PlayStation e N64, ma sono addirittura riusciti a fare dei miglioramenti rispetto ai titoli passati.

In altre parole, *Mario Golf* è un vero capolavoro che non può assolutamente mancare nella vostra collezione.

Nintendo
DISPONIBILE ADESSO
5

LUCKY LUKE

Sembra proprio che alla Infogrames abbiano capito alla perfezione come sfruttare al meglio il potenziale tecnico del Game Boy Color. Questo loro nuovo platform dedicato al cow boy più fortunato del mondo si presenta davvero molto bene. *Lucky Luke* ha infatti una grafica molto definita che usa alla perfezione i colori della console portatile Nintendo. Le animazioni dei personaggi sono estremamente fluide e riescono a riprodurre perfettamente lo spirito di questa famosa serie di fumetti franco-belgi. La meccanica di gioco è un divertente mix tra uno sparatutto a scorrimento laterale e un platform, con qualche elemento da puzzle game. Tra un duello con la pistola e una serie di salti, dovrete anche affrontare dei livelli bonus piuttosto vari e divertenti. Anche la musica di sottofondo è abbastanza piacevole e alcuni schermi mostrano delle soluzioni grafiche davvero fantastiche (come i vari livelli di parallasse nella sezione dell'inseguimento in diligenza).

Sfortunatamente alcuni livelli sono un po' troppo corti, ma a parte questo *Lucky Luke* si rivela senza dubbio uno dei migliori giochi per il Game Boy Color attualmente in circolazione. Speriamo che l'ottimo lavoro della Infogrames sia d'esempio per gli altri gruppi che attualmente sviluppano giochi sulla console portatile della Nintendo.

Infogrames
DISPONIBILE ADESSO
4

CAESAR'S PALACE 2

A prima vista in *Caesar's Palace 2* non manca niente. All'inizio comincerete la vostra avventura con 2000$ e dovrete cercare di incrementare il vostro capitale col gioco d'azzardo per poter accedere a nuove aree del casinò. Detto così potrebbe sembrare abbastanza piacevole, ma in realtà diventa subito tutto troppo noioso. Puntare soldi virtuali non è affatto divertente e anche i giochi di carte più complessi non riescono a dare nessuna vera emozione. Dobbiamo ammettere che i programmatori di *Caesar's Palace 2* hanno dato il meglio di loro, ma purtroppo è impossibile simulare in un videogame l'atmosfera tipica dei casinò fatta da cameriere carine che servono cocktail, croupier, fumo di sigarette e tanti soldi veri. Tra i difetti tecnici c'è da segnalare solo una musica di sottofondo assolutamente irritante. In fondo *Caesar's Palace 2* è un gioco decente, completo di tutto quello che poteva esserci. Ma che senso ha giocare d'azzardo senza rischi e senza vincite?

Interplay
DISPONIBILE ADESSO
3

game republic sport '99

FIFA 2000

sviluppo: ea sports prodotto: ea sports disponibile: novembre '99 giocatori: 8

Quando pensiamo a simulazioni sportive, il primo nome che ci viene in mente è quello della EA Sports. La casa americana copre con i propri titoli praticamente qualsiasi disciplina sportiva, dal football americano all'hockey. Chiaramente non poteva mancare il calcio. La serie *FIFA* è stata una delle più vendute in assoluto sia su PlayStation che sulle altre console. Ora la EA torna alla carica realizzando l'ennesimo capitolo della serie, chiamato con molta originalità *FIFA 2000*.

Le nuove caratteristiche di questa simulazione di calcio lasciano davvero senza parole. Sono presenti 18 campionati tra cui la Serie A italiana, la Premierleague inglese e la Liga spagnola. Grazie alla licenza ufficiale, tutti i nomi delle squadre e dei giocatori sono quelli reali. Pensate che i calciatori più importanti come Del Piero o Rivaldo sono stati riprodotti in maniera molto simile alla controparte reale, tanto che se siete degli appassionati di calcio li riconoscerete immediatamente. Naturalmente ogni atleta avrà una serie di caratteristiche che determineranno le sue abilità principali come il tiro, la velocità, la marcatura e così via. Se preferite fare le cose in grande e le squadre di club non vi soddisfano abbastanza, potrete sempre prendere il controllo di una delle numerose nazionali presenti nel gioco. La EA Sports ha inserito anche la possibilità di sfidare alcune delle compagini storiche più famose, come il Brasile di Pelè o l'Argentina di Maradona.

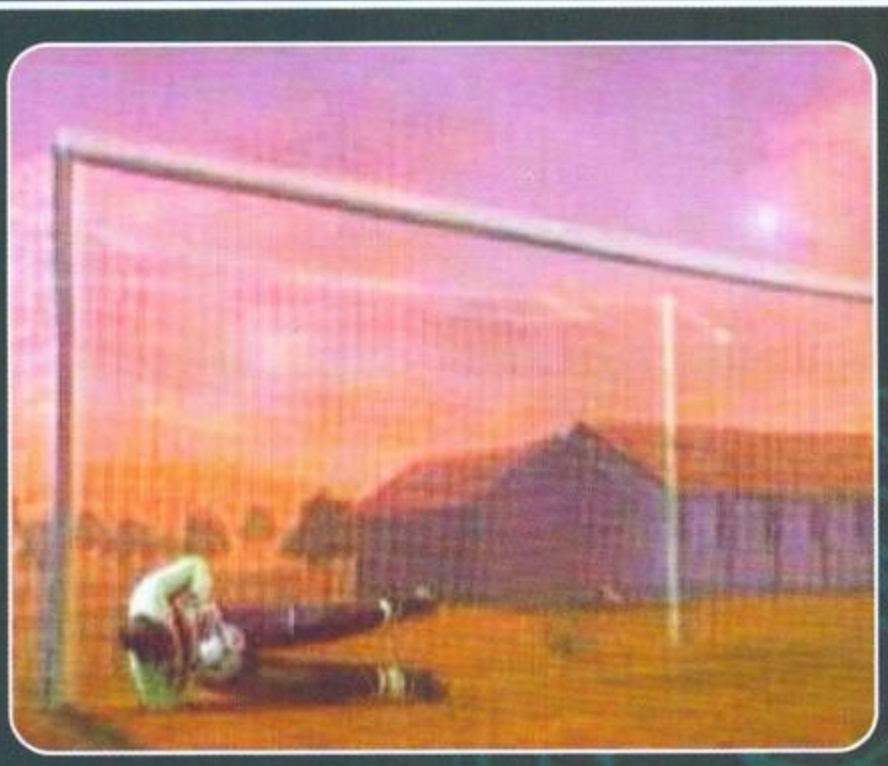
Anche la grafica è stata notevolmente migliorata. Ora i giocatori si muovono in maniera più fluida e sono state inserite anche alcune nuove animazioni. La cosa che ci ha colpiti di più sono sicuramente i festeggiamenti dopo un gol. I vostri calciatori si lasceranno andare a balletti, corse sfrenate verso i tifosi e addirittura alla famosa lucidatura dello scarpino resa celebre dai giocatori dell'Inter (ricordate Ronaldo e Moriero?). I programmatori della compagnia americana hanno anche realizzato una tecnica grafica che permette agli atleti virtuali di esprimere le proprie emozioni tramite le espressioni del viso. Guardare il viso di un attaccante mentre si dispera per l'ennesima occasione fallita è un vero spettacolo.

Il metodo di controllo è stato leggermente modificato e sono state inserite alcune nuove mosse davvero interessanti. Ora i contrasti sono più duri e realistici e togliere la palla all'avversario sarà più difficile che nei precedenti episodi. Altro movimento completamente nuovo è lo stop di petto, che se effettuato in maniera corretta vi permetterà di confondere l'avversario e di saltarlo agevolmente. Il sistema di controllo è piuttosto semplice e anche chi non è pratico della serie *FIFA* si troverà subito a proprio agio.

Come avrete capito, le premesse per avere un buon titolo ci sono tutte. L'unico nostro dubbio riguarda l'Intelligenza Artificiale degli avversari, in particolar modo quella dei portieri. Se i programmatori della EA Sports riusciranno a risolvere anche questo problema, allora probabilmente ci troveremo di fronte a un serio contendente per il ruolo di migliore simulazione di calcio per PlayStation. La Konami è avvertita.

La serie *ISS Pro* della Konami è una delle più apprezzate tra gli appassionati di simulazioni di calcio per PlayStation. L'elevata giocabilità è sempre stata uno dei maggiori punti di forza di questa saga, l'unica in grado di contrastare efficacemente lo strapotere della EA Sports e dei suoi vari *FIFA*. Ora la casa giapponese sta per ultimare *ISS Pro Evolution*, riadattamento europeo del bellissimo *Winning Eleven 4* uscito nella terra del Sol Levante lo scorso settembre.

Le nuove caratteristiche del gioco Konami sono davvero interessanti. I programmatori si sono sforzati di migliorare l'unico aspetto che davvero mancava ai titoli precedenti, cioè quello delle opzioni e delle squadre disponibili. Oltre alle classiche squadre nazionali (in tutto ce ne sono più di 50), ora potrete divertirvi anche con le più importanti squadre di club del mondo. Lazio, Inter, Manchester sono solo alcune delle compagini che potrete selezionare all'interno del gioco. Il numero di stadi è aumentato notevolmente. Ce ne sono più di 10, alcuni dei quali sono fedeli riproduzioni di strutture realmente esistenti. Tra le nuove opzioni non possiamo non citare quella che permette di salvare i replay dei gol più spettacolari su memory card. Con la semplice pressione di un tasto potrete memorizzare le vostre azioni migliori per poi farle rivedere con tutta calma ai vostri amici. Altra interessante caratteristica è quella che vi permette di creare un giocatore partendo da zero. Dovrete sceglierne il nome e le varie abilità. In questo modo potrete creare il team dei vostri sogni in pochissimi minuti. Anche la sezione Tattiche è stata rivista. Potrete scegliere la formazione da mandare in campo, lo stile di gioco e addirittura se adottare la marcatura a uomo o a zona.



Ma il vero cuore di questo nuovo *ISS Pro Evolution* è la giocabilità. Abbiamo provato a lungo la versione giapponese e possiamo dirvi tranquillamente che questo gioco è un vero capolavoro. Il sistema di controllo è immediato e semplice da memorizzare. In poche partite vi ritroverete a fare azioni complesse e spettacolari senza neanche accorgervene. Il cross è stato rivisto e ora la palla viaggia molto più velocemente permettendovi di cambiare versante di gioco senza correre il rischio di perdere il possesso del pallone. Il tiro è rimasto praticamente invariato rispetto ai precedenti titoli. Come sempre dovrete premere il tasto del quadrato per decidere la potenza da imprimere al pallone e la direzione. Gli altri pulsanti vi permettono di passare la palla, di marcare l'avversario, di scattare o di eseguire veloci triangoli o finte per disorientare l'avversario.

ISS Pro Evolution sembra un vero capolavoro. Se la Konami riuscirà a mantenere intatte le caratteristiche della versione giapponese, allora state sicuri che la vita di FIFA 2000 non sarà così facile. Con il titolo della EA Sports, il nuovo *ISS* e *This Is Football* della Sony, si preannuncia una stagione calcistica davvero fantastica per gli appassionati di calcio e PlayStation.

game republic sport '99

ISS PRO Evolution (Winning Eleven 4)

sviluppo: konami prodotto: konami disponibile: novembre giocatori: 4

La Infogrames batte la concorrenza sul tempo e propone la prima simulazione di calcio per il nuovo Dreamcast. *Striker Pro 2000 è* stato sviluppato dalla Rage. Pensate che questo team di sviluppo ha già realizzato due titoli per la console della Sega, I*ncoming ed Expendable*.

Striker Pro 2000 sembra essere un prodotto piuttosto interessante. La grafica è nettamente superiore a quella di qualsiasi altro titolo del genere visto finora (fatta eccezione per *Virtua Striker 2* della Sega). I modelli tridimensionali dei giocatori sono semplicemente impressionanti e il dettaglio con cui sono riprodotti gli stadi e i campi da gioco è davvero incredibile. Ma la grafica da sola non basta per avere un buon prodotto, per cui i programmatori della Rage hanno lavorato molto anche sul sistema di controllo per offrire una giocabilità elevata e appassionante. Il sistema è molto semplice e permette di realizzare azioni spettacolari premendo solo un paio di tasti. Abbiamo avuto modo di provare questo titolo al recente ECTS di Londra e dobbiamo dire che siamo rimasti molto impressionati. Come sempre saranno presenti una marea di squadre di club e di nazionali, tutte realmente esistenti (ricordiamo che questo gioco si basa su licenza UEFA). Potrete partecipare a varie competizioni come la Champions League dai vari campionati nazionali.

Le animazioni dei calciatori sono letteralmente superbe. I giocatori si muovono in modo fluido e realistico. Ogni atleta ha delle proprie abilità che influenzeranno il comportamento sul campo. Chiaramente un difensore sarà molto forte nella marcatura, ma nel tiro in porta potrebbe avere qualche problema. Insomma, tutto è all'insegna del massimo realismo.

Striker Pro 2000 ormai è praticamente completo. L'uscita è prevista per il prossimo novembre, poche settimane dopo il lancio ufficiale del Dreamcast in Europa. Con in cantiere un altro gioco di calcio del calibro di *Virtua Striker 2*, gli appassionati di questo sport avranno solo l'imbarazzo della scelta.

game republic sport '99

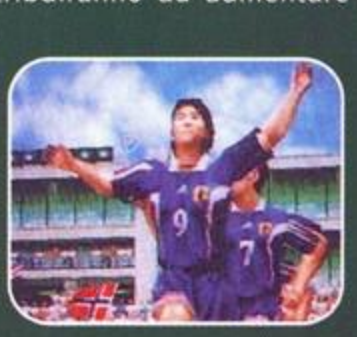
Striker Pro 2000

sviluppo: rage prodotto: infogrames disponibile: novembre '99 giocatori: 4

Finalmente è ufficiale. La Sega ha deciso di convertire per la sua console uno dei titoli da sala giochi più famosi in Italia, il bellissimo *Virtua Striker 2*. Se avete già l'acquolina in bocca, sappiate che l'uscita è prevista in Giappone per il prossimo dicembre, con la versione occidentale che seguirà poche settimane dopo (forse a Natale).

I programmatori della Sega hanno sfruttato a fondo le fantastiche potenzialità grafiche del Dreamcast per realizzare una conversione praticamente perfetta. L'aspetto grafico è assolutamente identico a quello del titolo da sala giochi. Il dettaglio con cui sono riprodotti i giocatori lascia veramente senza parole. Le animazioni sono quanto di più realistico ci sia mai capitato di vedere. Anche gli stadi sono davvero fantastici, con i tifosi che agitano enormi bandiere e incitano la propria squadra. Un vero capolavoro.

Chiaramente anche la giocabilità sarà curata in ogni minimo particolare. Nella versione per Dreamcast saranno presenti una serie di nuove modalità che contribuiranno ad aumentare la longevità di questo prodotto. Potrete prendere parte a un'amichevole, affrontare una serie di campionati e coppe oppure allenarvi per impratichirvi con i controlli. Sono presenti tutte la maggiori nazionali, anche se forse nella versione finale saranno inserite anche le squadre di club come nella serie *FIFA* della EA Sports (che a quanto pare non arriverà su Dreamcast, almeno per ora). Purtroppo questa notizia non è stata confermata, per cui non ci resta che sperare.



Virtua Striker 2 Version 2000 è senza dubbio uno dei titoli più attesi qui in redazione. La Sega ormai è diventata famosa per le conversioni praticamente perfette dei suoi migliori prodotti da sala giochi per le proprie console. Siamo sicuri che anche questa volta faranno un ottimo lavoro. Preparatevi perché vi aspettano lunghe nottate da trascorrere davanti alla televisione.

game republic sport '99

Virtua Striker 2 Version 2000

sviluppo: sega prodotto: sega disponibile: dicembre giocatori 4

game republic sport '99

THIS IS FOOTBALL

sviluppo: sony prodotto: sony disponibile: dicembre giocatori :8

I giochi di calcio sono uno dei generi di maggior successo per quanto riguarda il mercato PlayStation. Finalmente anche la Sony ha deciso di fare il suo debutto in questo settore con una nuova simulazione chiamata *This Is Football*. Lo sviluppo è stato affidato a una divisione interna della casa giapponese. Dopo aver lavorato a un capolavoro come *Total NBA*, questi ragazzi promettono di realizzare il titolo definitivo per gli amanti dello sport più famoso del mondo.

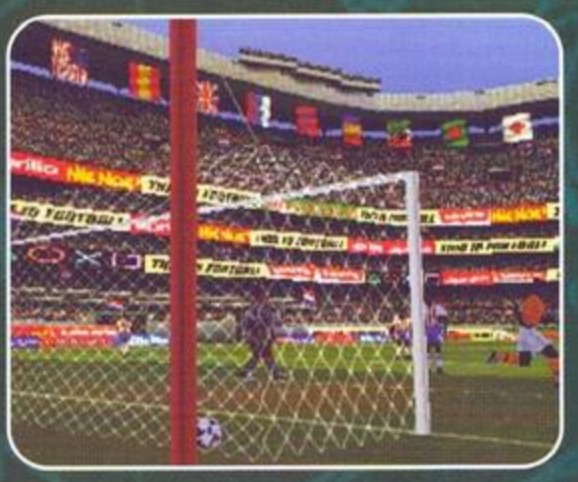
La prima cosa che colpisce del nuovo titolo Sony è senza dubbio la grafica. Gli stadi sono stati realizzati in maniera superba basandosi su strutture realmente esistenti, come lo stadio San Siro di Milano. Il risultato è davvero stupefacente. Il livello di dettaglio è altissimo e l'impatto grafico è davvero notevole. Oltre agli stadi normali, sono presenti anche due arene segrete che saranno ambientate in posti molto fantasiosi e divertenti.

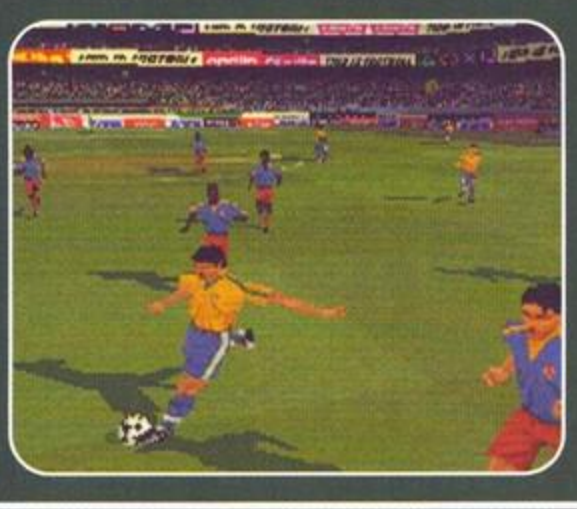
I modelli tridimensionali dei giocatori sono altrettanto validi. I programmatori non si sono risparmiati e hanno fatto davvero un buon lavoro. La cosa più impressionante sono le animazioni. Anche i movimenti più semplici come il controllo del pallone o il tiro sono stati studiati con attenzione e grande cura per i dettagli. I ragazzi della Sony hanno utilizzato la tecnica del motion capture per aumentare il realismo delle animazioni. In pratica hanno filmato i movimenti di veri atleti professionisti e poi li hanno riportati sul computer per inserirli nel gioco. Il risultato è davvero entusiasmante.

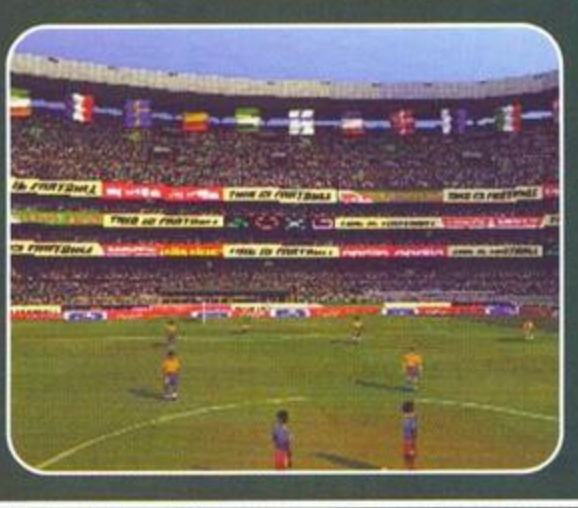
Il sistema di controllo è stato studiato appositamente per sfruttare pienamente le caratteristiche del Dual Shock. Ogni tasto del controller è utilizzato per svariate funzioni, dal semplice tiro o passaggio fino allo scatto e al triangolo. La cosa interessante è che tramite una rapida combinazione di pulsanti potrete effettuare delle mosse davvero spettacolari, come la finta o il dribbling. Chiaramente potrete settarvi i comandi come volete tramite il menu delle opzioni.

Parlando di opzioni non possiamo non ricordare l'enorme quantità di modalità disponibili in *This Is Football*. Potrete creare nuovi giocatori decidendone sia l'aspetto fisico che le abilità. Naturalmente avrete anche la possibilità di dare vita a nuove squadre. In tutto ne sono presenti oltre 230, realmente esistenti. Scegliete il vostro team preferito e preparatevi a partecipare a una delle varie competizioni differenti come la Champions League, il campionato europeo o le varie leghe nazionali.

Da quello che abbiamo potuto vedere, *This Is Football* sembra un titolo davvero promettente. L'enorme quantità di opzioni e l'elevata qualità grafica sono accompagnati da una giocabilità immediata e dannatamente divertente. A questo punto non ci resta che aspettare la versione finale per capire se il nuovo titolo della Sony è in grado di competere ad armi pari contro i leader indiscussi di questo genere, come *ISS Pro* della Konami e *FIFA* della EA Sports.







game republic sport '99

ISS PRO MILLENNIUM

sviluppo: konami prodotto: konami disponibile: autunno '99 giocatori: 4

Di giochi di calcio per Nintendo 64 non ce ne sono molti. Fatta eccezione per la serie *ISS* della Konami e la serie *FIFA* della EA Sports, non ci sono altri titoli degni di nota. La Konami ora torna alla carica con il nuovo *ISS Pro Millennium*, la conversione per il mercato europeo del bellissimo *J League Perfect Striker 2*.

L'aspetto grafico è stato ulteriormente raffinato. I programmatori della casa giapponese hanno inserito nuove animazioni che aumentano notevolmente il realismo. Il sistema di controllo è rimasto praticamente invariato rispetto ai precedenti titoli della serie *ISS*. La cosa che più colpisce del nuovo lavoro della Konami è senza dubbio l'elevata Intelligenza Artificiale degli avversari. *ISS Pro Millennium* riesce proprio nell'aspetto dove tutte le altre simulazioni di calcio hanno fallito. Battere il computer ai livelli più alti di difficoltà è veramente un'impresa ardua. I portieri sono estremamente difficili da battere e per segnare dalla lunga distanza dovrete fare un vero e proprio miracolo.

Naturalmente potrete scegliere la vostra squadra tra una delle oltre 40 nazionali presenti, come Italia, Germania, Brasile o Argentina. Non sappiamo se saranno incluse anche le squadre di club come nella versione per PlayStation, quindi non ci resta che sperare nella versione finale. Le modalità disponibili sono le solite: potrete prendere parte a un campionato o affrontare le varie coppe presenti. Notevoli le possibilità di personalizzazione della squadra. Potrete decidere che formazione utilizzare (che potrete cambiare anche durante il corso della partita) e lo stile di gioco da far usare ai vostri giocatori. Sarà possibile anche creare nuovi giocatori esattamente come nella versione per la console di casa Sony, decidendo le abilità in vari settori come velocità, tiro o effetto.

I possessori per Nintendo 64 possono cominciare a gioire perché le cose stanno cambiando decisamente in meglio per la console di *Mario*. I giochi di calcio in fase di sviluppo sono molti e questo *ISS Pro Millennium* ne è senza dubbio il miglior esemplare.

Dopo essere stata pubblicata con scarso successo dalla Eidos (la casa di *Tomb Raider)*, la serie *World League Soccer* passa alla intraprendente THQ. La compagnia inglese si è anche assicurata un testimonial di grande fama come Micheal Owen, promessa del calcio inglese e internazionale.

I precedenti titoli di questa saga si sono sempre rivelati delle mezze delusioni, soprattutto se paragonati ai capolavori della Konami e della EA Sports. Evidentemente alla THQ se ne devono essere accorti e si sono sforzati al massimo per realizzare un prodotto in grado di competere ad armi pari con la concorrenza. E dobbiamo dire che ci sono riusciti in pieno.

WLS '99 è divertente, giocabile e ha una grafica davvero spettacolare. Anche se non sfrutta il famoso Expansion Pack della console Nintendo, l'aspetto grafico è decisamente ai massimi livelli. Le animazioni sono fluide e veloci, i modelli tridimensionali dei giocatori sono estremamente realistici e gli stadi sono stati riprodotti con la massima attenzione per i dettagli. Molto belli anche gli effetti meteorologici come la pioggia o la neve.

Ma quello che conta in un buon titolo è la giocabilità e anche sotto questo aspetto *WLS' 99* ha centrato pienamente il bersaglio. Il sistema di controllo è molto semplice da usare e prevede un'interessante funzione per eseguire le mosse speciali di ogni giocatore come dribbling o tiri al volo. Diventare dei veri campioni non richiede molto tempo e dopo poche partite vi ritroverete a effettuare delle azioni assolutamente spettacolari.

Se a questo aggiungete la solita quantità enorme di opzioni che vi permettono di configurare il gioco come meglio preferite, un numero di squadre selezionabili semplicemente infinito e un'ottima Intelligenza Artificiale degli avversari, capirete perché questo *World League Soccer '99* è una delle migliori simulazioni di calcio disponibili su Nintendo 64.

game republic sport '99

MICHEAL OWEN'S WORLD LEAGUE SOCCER '99

sviluppo: silicon dreams prodotto: thq disponibile: adesso giocatori: 4

COMPUTER DESIGN MATRIX

JAPAN REPUBLIC

[È] stato un buon mese sul fronte dei giochi di importazione, anche se non sono certamente mancate le delusioni. *Toshinden Subaru* avrebbe potuto essere migliore (molto migliore) e anche l'ultimo titolo della Wolfteam (*Cybernetic Empire*) ci ha lasciati parecchio perplessi.

sviluppo/prodotto **enix** • uscita **già disponibile in giappone**

pop'n tanks

La Enix dice la sua con un gioco divertente e ben caratterizzato

Se siete alla ricerca di uno sparatutto coinvolgente, al momento non potreste fare un acquisto migliore di *Pop'n Tanks*. Il nuovo gioco della Enix riesce a essere divertente e frenetico senza mai diventare confusionario, ed entusiasma anche nel gioco in singolo.

I pregi di questo titolo sono facilmente individuabili. Primo tra tutti l'ottimo sistema di telecamere che riprende l'azione sempre dal punto di vista migliore e sposta la visuale in perfetta sintonia con i protagonisti sullo schermo. Anche le ambientazioni fanno la loro parte, soprattutto per la presenza di numerosi ostacoli che aggiungono un po' di strategia ai normali scontri a fuoco.

Ma la vera attrazione sono proprio i carri armati, realizzati con uno stile da cartone animato giapponese molto marcato (infatti sono pieni di superfici curve... cosa strana per un normale cingolato).

Le armi tra cui scegliere sono tantissime e alcune sono davvero originali. Ogni veicolo corazzato possiede differenti valori di velocità/potenza (maggiore sarà la prima, minore diventerà la seconda e viceversa) e con 12 diversi carri da scegliere troverete sicuramente quello più adatto al vostro stile di gioco. Il movimento sul terreno è realistico e convincente e l'ottimo sistema di controllo vi permetterà di muovere la torretta indipendentemente dal carro (comandato attraverso i controlli digitali). Vi basteranno pochi minuti di pratica per diventare piloti provetti. A questo punto vi starete sicuramente chiedendo se *Pop'n Tanks* abbia dei difetti. L'unica cosa che ci viene in mente non è una vera pecca e riguarda l'aspetto del gioco. I personaggi hanno uno stile da fumetto giapponese (proprio come i loro mezzi). Non ci sono dubbi sulla qualità grafica del gioco (una eventuale serie TV non ci stupirebbe), ma c'è il rischio che l'aspetto troppo caratteristico scoraggi del tutto un eventuale adattamento per il mercato occidentale.

Noi speriamo vivamente che qualche produttore si decida a convertire al più presto *Pop'n Tanks*. Il gioco merita di raggiungere il grande pubblico molto più del suo diretto rivale *Tiny Tanks*. Comunque possiamo sempre sperare in una eventuale versione per PS2. Staremo a vedere.

A. Questo giocatore si prepara a sganciare un colpo potentissimo contro il suo avversario. Il caricamento richiede qualche secondo, ma l'effetto è veramente devastante. **B.** La sequenza introduttiva di *Pop'n Tanks* è un lungo filmato a cartoni animati. **C.** Gli attacchi speciali sono molto efficaci. Come potete vedere il loro raggio d'azione è davvero ampio. **D.** Il sistema di telecamere è perfetto. Anche nelle situazioni più difficili non perderete mai di vista l'azione.

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: *Pop'n Tanks* è uno sballo, sia da soli che contro un amico. I personaggi sono accattivanti e i controlli molto intuitivi.

4

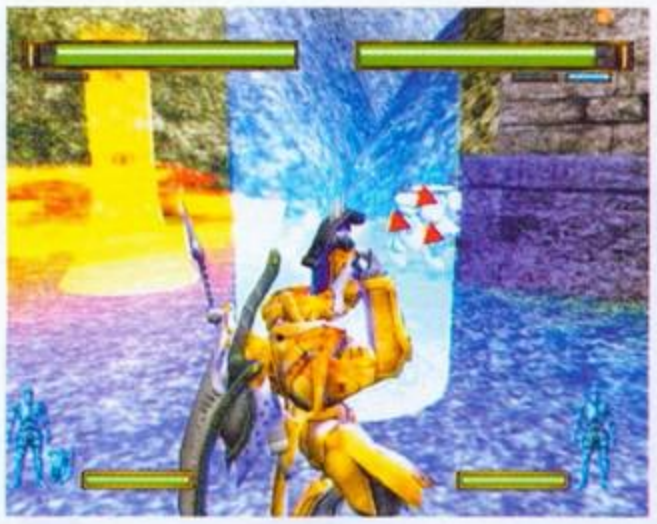
pop'n tanks © enix 1999.

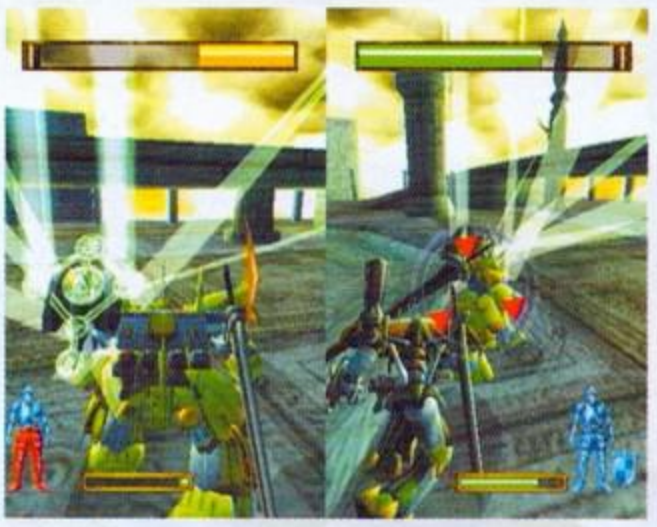
sviluppo/prodotto **from software** · uscita **già disponibile in giappone**

frame gride

Il primo gioco Dreamcast della From Software non convince pienamente

In ogni categoria di videogiochi ci sono dei titoli che servono da punto di riferimento a tutti gli altri. *Final Fantasy* per i GDR, *Mario/ Sonic/ Crash* per i platform, *Zelda* per le avventure, sono i prodotti con cui ciascun nuovo gioco deve per forza confrontarsi. Spesso capita che titoli ben realizzati vengano dimenticati o addirittura ignorati dal pubblico che preferisce acquistare giochi "famosi" ancora prima di arrivare nei negozi.





Frame Gride appartiene sicuramente a questo gruppo di titoli sfortunati, solo che paga il confronto con un videogioco non ancora uscito, l'attesissimo *Virtual On 2* della Sega. La nuova fatica della From Software è carente proprio nella velocità (uno dei punti di forza del primo *Virtual On*) e mentre si gioca non si può fare a meno di pensare alle incredibili caratteristiche che *Virtual On 2* promette di avere. Sotto molti aspetti *Frame Gride* ricorda *Armored Core* (il più grande successo della From su PlayStation), anche se l'azione si svolge unicamente all'interno di arene. Come nella serie *Armored Core* la personalizzazione del vostro mech giocherà un ruolo fondamentale in *Frame Gride*. Avrete a disposizione tre "scheletri" (leggero, medio e pesante) e dovrete renderli operativi montando teste, braccia, gambe e soprattutto armi! La From Software ha cercato di rendere a tutti i costi originale questo aspetto del gioco. Invece di acquistare i pezzi che vi servono, dovrete raccogliere alcuni cristalli che si trovano nelle arene e combinarli alla fine di ogni incontro. In questo modo otterrete nuovi componenti per il vostro mech. Questo sistema rende sicuramente più emozionante e longevo il tutto, ma alla lunga risulta poco efficiente. I due aspetti più interessanti e originali della fase strategica sono i droni e le 'pietre'. I droni sono piccoli mezzi indipendenti che possono attaccare gli avversari durante la battaglia. Le pietre invece funzionano come artefatti che donano al robot il controllo sugli elementi (fuoco, ghiaccio, terra e così via). Complessivamente *Frame Gride* non è un brutto titolo, solo che dalla From Software ci saremmo aspettati di più. Mancano le missioni e la trama che avevano reso famoso *Armored Core* e l'azione di gioco non è frenetica come avremmo voluto. Un'opzione per il gioco in rete avrebbe reso certamente più interessante questo prodotto, ma dovremo aspettare un eventuale adattamento americano per sapere se verrà aggiunta.

(A) La personalizzazione del mech è una parte molto importante del gioco. Dopotutto si tratta di un titolo della From Software. (B) Come potete vedere gli effetti di luce sono superbi. (C) La modalità per due giocatori è piuttosto divertente.

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: Con un po' di impegno in più da parte dei programmatori *Frame Gride* avrebbe potuto essere un capolavoro. Un titolo discreto, ma niente di più.

Anteprima Dreamcast

to the north

Sembra che interagire con personaggi digitali femminili non passi mai di moda tra i giocatori giapponesi. Per questo motivo la Hudson ha deciso di realizzare il seguito di *TO THE NORTH: White Illumination*, uscito per Dreamcast il 18 marzo. Il gioco si chiamerà *TO THE NORTH: Photo Memories* e permetterà ai giocatori di proseguire nella loro avventura estiva a Hokkaido (l'isola settentrionale del Giappone), assieme agli otto personaggi femminili già apparsi nel primo episodio. Questa volta il vostro scopo sarà quello di scattare cinque foto a ognuna delle ragazze davanti a delle vere mete di villeggiatura. Sarà possibile salvare le fotografie su VMS per poterle rivedere a piacimento. Se la scorsa estate non siete andati in vacanza e volete conoscere un po' meglio la terra del Sol Levante, questa potrebbe essere l'occasione buona.

Tokyo
東京

frame gride © from software 1999. to the north © hudson/sega/red 1999.

sviluppo/prodotto **now/esp/xebec/kadokawa** • uscita **già disponibile in giappone**

nadesico

Preparatevi ad andare in battaglia con Megumi, Minato, RURI-CHAN-! e il resto della banda

Circa un anno fa nelle sale cinematografiche giapponesi è uscito il film di animazione *Nadesico: The Prince of Darkness*. Visto l'enorme successo ESP, Xebec e Kadokawa Shoten (uno dei maggiori editori del Giappone) hanno unito le loro forze per produrre *Nadesico: The Mission*, un gioco di simulazione/avventura uscito il 26 agosto su Dreamcast. La storia di *The Mission* è completamente inedita e si svolge subito dopo gli eventi narrati nel film. Anche i personaggi originali (di Keniji Goto) subiranno un completo rinnovamento nel design.

Nadesico: The Mission si compone di due differenti sezioni. La prima è un'avventura in cui impersonerete il ruolo del comandante Nadesico B e dovrete dirigere l'andamento della battaglia, mentre l'altra è la simulazione della battaglia stessa nella quale affronterete il nemico in scontri poligonali basati su turni.

Anche se le sequenze animate presenti nel gioco sono molto ben realizzate, difficilmente attrarranno i giocatori che non conoscono la serie originale. Completare una missione è gratificante, ma il livello di difficoltà è troppo basso per entusiasmare i giocatori più esigenti. Quelli che cercano un'esperienza di gioco completa resteranno probabilmente delusi. Le numerose scene a cartoni animati sono state realizzate dal famosissimo regista Sato e rasentano la perfezione. Ma a parte lo stile grafico e l'ambientazione, questo gioco non ha molti altri punti a suo favore.

WORLD RXP

Anteprima Dreamcast

super producer

Avete mai desiderato di essere un produttore discografico? Se la risposta è sì, non perdetevi *Super Producer* della Hudson. Il gioco uscirà in Giappone in questi giorni e il vostro obiettivo sarà quello di portare al successo il vostro cantante o la vostra band, proprio come nel classico per Amiga *Rockstar Ate My* (qualcuno se lo ricorda?).

All'inizio dovrete scegliere il vostro pupillo attraverso un'audizione che ovviamente vi costerà una certa somma di denaro. Subito dopo dovrete occuparvi del look dei vostri idoli, delle loro canzoni e delle campagne promozionali. Usando il modem del Dreamcast sarà possibile collegarsi a un server e competere con altri giocatori di tutto il mondo. Se riuscirete a raggiungere la vetta della Hit Parade anche qui, beh, forse avete la stoffa per diventare un vero produttore!

sviluppo/prodotto **nsc/masaya** • uscita **disponibile in giappone a ottobre**

langrisser millennium

Il classico gioco strategico della Masaya debutta sul Dreamcast in completo 3-D

La serie di *Langrisser* aveva ottenuto un enorme successo ai tempi del Megadrive e ora si appresta a sbarcare sul Dreamcast con un gioco in tempo reale totalmente poligonale. Nei precedenti titoli la struttura di gioco era piuttosto classica e si basava su una serie di missioni da affrontare in sequenza. La trama si svolgeva durante lo scontro tra due fazioni in lotta. *Langrisser Millennium* sarà invece uno strategico in tempo reale composto da due sezioni. In una dovrete organizzare le vostre truppe (addestrandole ed equipaggiandole) e muoverle sulla mappa, e nell'altra dovrete semplicemente sbaragliare gli avversari. Durante ogni fase il tempo scorrerà indipendentemente dalle vostre azioni. Questo significa che sarà possibile utilizzare una tattica di attesa mentre le forze degli avversari si indeboliscono a vicenda. Prima di scendere in campo dovrete scegliere quattro personaggi come comandanti delle vostre truppe. Durante la battaglia sarà possibile controllarli uno per volta per eseguire compiti differenti. In *Millennium* ci sarà anche posto per i rapporti diplomatici. Da quello che siamo riusciti a sapere il gioco sarà complesso e profondo e vi impegnerà per parecchio tempo. *Langrisser Millennium* dovrebbe arrivare nei negozi giapponesi proprio mentre state leggendo questo articolo.

nadesico © now/esp/xebec/kadokawa 1999.
super producers © hudson 1999. langrisser millennium © ncs/masaya 1999.

sviluppo **quest** • prodotto **nintendo** • uscita **già disponibile in giappone**

ogre battle 64

Chi ha detto che i giochi in 2-D non possono essere grandi?

Ogre Battle 64 non sfrutta in alcun modo le potenzialità 3-D del Nintendo 64, ma è realizzato talmente bene che non se ne sente la mancanza. L'unica porzione tridimensionale del gioco sono le mappe del campo di battaglia. Tutto il resto è rappresentato tramite personaggi e fondali bidimensionali, disegnati con estrema cura. Grazie ai protagonisti molto affascinanti questo titolo ha un aspetto veramente gradevole. *Ogre Battle 64* somiglia molto di più al titolo originale per SNES che all'episodio apparso su PlayStation (*Tactics Ogre*). Siamo sicuri che questo renderà entusiasti tutti gli appassionati che non avevano apprezzato l'improvviso stravolgimento nel sistema di gioco.

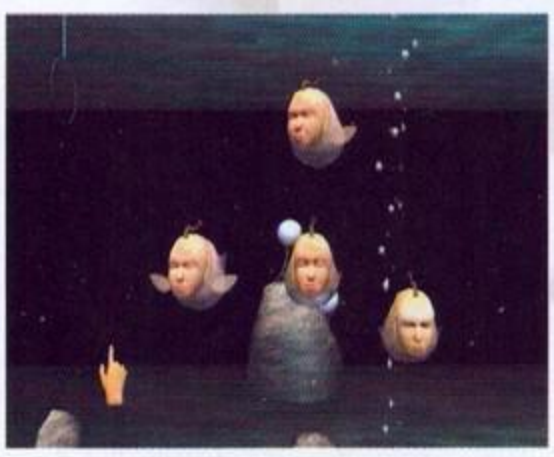
Quelli che si aspettano un gioco alla *Final Fantasy Tactics* rimarranno delusi. La maggior parte delle scelte strategiche avvengono infatti prima della battaglia. Se avete già giocato agli altri titoli della serie non dovreste avere problemi a muovervi attraverso i menu e le opzioni del gioco, altrimenti vi serviranno alcune ore di pratica. Gli scontri si svolgono automaticamente e il giocatore deve limitarsi a scegliere lo stile di combattimento. Non è possibile controllare i gruppi né i singoli membri. Se siete disposti ad accettare questo aspetto scoprirete che la preparazione e la gestione delle truppe può regalare grandi soddisfazioni. A gioco inoltrato sarà anche possibile unire più gruppi per allestire formazioni più numerose. Al momento di andare in stampa la Nintendo non ha ancora annunciato la versione per l'Occidente, ma visto il livello qualitativo crediamo ci possano essere delle ottime speranze.

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: Grazie ai personaggi affascinanti e alla possibilità di gestire in dettaglio le proprie truppe, *Ogre Battle 64* non fa rimpiangere il gioco originale per SNES.

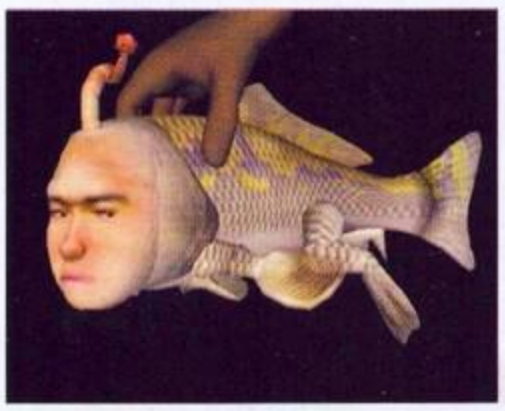
sviluppo **vivarium** • prodotto **sega** • uscita **già disponibile in giappone**

seaman

È in arrivo il cucciolo virtuale più assurdo di tutti i tempi!



Dire che *Seaman* è strano sarebbe riduttivo. Il gioco della Vivarium spinge in una direzione decisamente diversa il genere dei cuccioli virtuali. Invece di occuparvi di mostriciattoli più o meno carini, in *Seaman* vi toccherà prendervi cura di pesci dalla testa umana che sembrano usciti direttamente da "Il senso della vita" dei Monty Python. Come se tutto questo non bastasse i Seaman vi parleranno e attraverso un microfono incluso nella confezione voi potrete rispondergli! All'inizio di una partita tutto quello che avrete a disposizione sarà un acquario, del cibo e un uovo di Seaman. La prima operazione da fare sarà regolare alcuni parametri dell'acquario, come temperatura e quantità di ossigeno nell'acqua. Durante tutto il gioco dovrete tenere costantemente sotto controllo questi valori. Ottenuto il giusto ambiente potrete inserire l'uovo che si aprirà dopo pochi secondi dando origine a un gruppo di embrioni che reagiranno quando batterete con le dita contro i vetri dell'acquario. All'interno dell'ambiente acquatico ci sarà anche un pericolosissimo nautilo, che non perderà occasione per divorare i piccoli Seaman che incontrerà sul suo cammino. Per circa sei ore non siamo riusciti a fare molto con gli embrioni. Poi il nautilo è morto improvvisamente dopo aver espulso delle nubi di inchiostro. A questo punto gli embrioni si sono sviluppati, diventando Seaman neonati. Le creaturine rispondevano in modo confuso ai nostri tentativi di comunicare, ma dopo essere cresciuti hanno cominciato a parlare correttamente (in giapponese), comprendendoci alla perfezione e rispondendo alle nostre domande. Ci chiediamo cosa possa riservare il gioco nelle fasi più avanzate.



Una versione in inglese di *Seaman* era presente all'E3 di quest'anno, per cui aspettatevi da un momento all'altro l'annuncio dell'arrivo in Occidente di questa pazzesca simulazione.

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: Difficilmente vi capiterà di vedere un gioco più strano di questo. Ci abbiamo giocato per settimane e ancora non ci siamo stancati. Chissà come andrà a finire.

N.C.

Tokyo 東京

GR 01 10

ogre battle © quest 1999. seaman © sega 1999.

電気製品

sviluppo/prodotto **tyo** • uscita **già disponibile in giappone**

street scooters

Se avete un motorino, non cercate per nessun motivo di imitare i folli protagonisti di questo gioco!

Esistono decine di giochi di guida, ma effettivamente un simulatore di scooter mancava. Se siete appassionati delle due ruote aspettate a fare i salti di gioia. *Street Scooters* è un titolo divertente, ma bisogna tenere presente che i Giapponesi concepiscono i giochi di corse in un modo un po' diverso dal nostro.

L'enfasi è posta maggiormente sulla freneticità e sull'immediatezza piuttosto che sul realismo e sulla precisione dei controlli. Se in alcuni punti si rimane agganciati al bordo di un poligono, non resta che imparare a evitare l'ostacolo e il gioco è fatto. Quanto avrebbe ottenuto *Gran Turismo* se avesse sofferto di questo stesso problema?

Anche il motore grafico ha i suoi limiti e sembra assurdo che titoli come *Wipeout* o *Gran Turismo* girino sulla stessa console. La modalità per due giocatori è quanto di più confusionario si sia mai visto su PlayStation.

Street Scooters è compatibile con i controller Dual Shock e Negcon e il sistema di controllo è abbastanza immediato, con comandi separati per sgommate, impennate e salti.

Nonostante l'originalità e l'approccio del tutto folle al genere delle simulazioni di guida, *Street Scooters* rimane però un gioco divertente o poco più. Se vi piacciono gli scooter e volete provare l'emozione di guidare una Vespa in versione poligonale, allora questo gioco potrebbe piacervi.

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: Divertente, ecco il modo migliore per descrivere *Street Scooters*. Nonostante i suoi limiti tecnici questo gioco riesce comunque a intrattenere. E dopotutto questo è quello che conta.

sviluppo/prodotto **capcom** • uscita **già disponibile in giappone**

tron ni Kobun

La nemica di Megaman torna in un'avventura con un mucchio di buffissimi Kobun

I piccoli Kobun ci avevano già deliziato in *Megaman Legends*. Immaginatevi il nostro piacere nel giocare a questo *Tron ni Kobun*, ultima novità della Capcom e nuovo capitolo della serie 3-D di *Megaman*. La protagonista di questa avventura in 3-D è proprio la ragazzina cibernetica avversaria di Megaman, insieme ai suoi piccoli aiutanti robot (i Kobun, appunto). Composto in uguale misura da sparatorie, enigmi e dai labirinti multi-livello tipici dei GDR, *Tron ni Kobun* promette di divertire veramente a lungo. Il motore grafico del gioco è un'evoluzione di quello di *Megaman Legends* e conferisce al tutto un aspetto gradevole e convincente. Ovviamente lo stile è come sempre molto fumettoso.

Il gioco fa un ampio uso di testo, ma se avete già giocato alla versione giapponese del primo capitolo o vi trovate a vostro agio con i titoli di importazione non dovreste avere troppi problemi. La versione americana uscirà presto nei negozi con il nome The *Misadventures of Tron Bonne*, ma non comprenderà i mini giochi per PocketStation e le voci dei piccoli Kobun.

GIUDIZIO DELLA REPUBLIC: Un eccezionale nuovo capitolo della serie 3-D di *Megaman*. Se vi è piaciuto l'originale, *Tron ni Kobun* non vi deluderà. E poi quei Kobun sono così carini!

street scooters © tyo 1999. tron © capcom 1999.

BENZINA PER LA TUA PLAYSTATION

Dal 15 ottobre in tutte le edicole

CONFIGURAZIONE PC:
WINDOWS 95 (WIN 98)
486 50MHZ
640X480
16MB RAM
4X CD-ROM DRIVE

ACE OF SPADES 2

Molto probabilmente questo sarà il secondo videogioco hentai tradotto in italiano.

Ace of Spades 2 è ambientato in un casinò illegale molto esclusivo dove per entrare bisogna essere pronti a mettere in palio la propria donna come premio partita.

I giochi disponibili sono tre: Black Jack, Seven Cards Stad Poker, Red Dog. Ogni volta che si vince una partita si può approfittare dell'accompagnatrice dell'avversario. Ci sono ragazze di tutti i tipi, come studentesse universitarie, idol, annunciatrici televisive, infermiere, etc.

Durante la partita l'I.A. del computer e le funzioni random sono assolutamente bilanciate e sembra di giocare in un vero casinò. Quindi non pensate di scoprire tutte le sequenze hentai in poche partite: vi serviranno vari giorni per battere tutti i vostri avversari. Per venire incontro ai giocatori interessati più alle immagini che alla giocabilità, la Love Gun ha fatto in modo che anche perdendo una partita è possibile assistere a una scenetta piccante (in questo caso vedrete la vostra ragazza "usata" dal vincitore...).

I personaggi femminili che incontrerete in *Ace of Spades 2* sono più di dieci e la loro realizzazione grafica è stata affidata a disegnatori differenti. In questo modo troverete sicuramente uno stile di disegno che si avvicina ai vostri gusti. Per rendere ancora più interessante *Ace of Spades*, i programmatori della Love Gun hanno aggiunto anche l'opzione "tradizionale" e "sadomaso".

Anche se non siete dei veri appassionati di gioco d'azzardo, dovrete fare molta attenzione prima di provare questo gioco. Potrete caderne vittime e non riuscire più a staccarvi dal monitor del vostro PC. Speriamo di vedere presto questo titolo tradotto anche in italiano.

I giochi di carte proposti da Ace of Spades 2 sono tutti molto divertenti. La possibilità di vincere una notte con la ragazza dell'avversario vi terrà calamitati al monitor per parecchie ore.

Three Sister's Story

CONFIGURAZIONE PC:

WIN 95 (WIN 98)
PENTIUM 100MHZ
640X480 - 16 MB RAM
2X CD-ROM DRIVE

Prologo

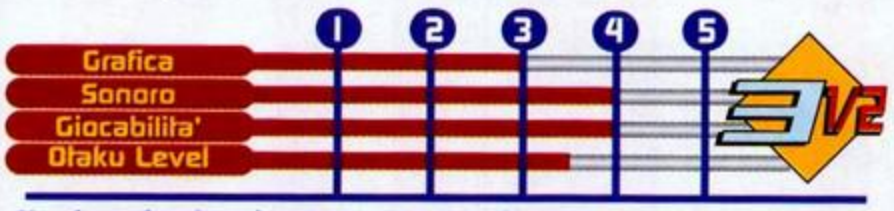
Io ero solo un ragazzino quando mio padre si è suicidato buttandosi sotto un treno della Yamanote Line di Tokyo (questa è la linea circolare che collega tutti i quartieri del centro di Tokyo). Lui era presidente di una grande società commerciale giapponese che era stata distrutta da un potente nemico. Dopo un anno è morta anche mia madre, distrutta dal dolore e dalla fatica per aver tentato di pagare i debiti che aveva accumulato mio padre.

Dopo aver perso tutto, mio fratello maggiore Eichii e io siamo stati separati e poi abbiamo vissuto con i nostri parenti che non hanno mai smesso di trattarci come degli sconosciuti.

Dopo alcuni anni ho incontrato mio fratello. Ha avuto successo ed è riuscito a costruire una società di grande prestigio. Inoltre ha scoperto il responsabile della morte di nostro padre e subito mi ha proposto di unirmi a lui per vendicare la morte dei nostri genitori.

Io mi sono dato da fare per raccogliere informazioni sulla famiglia del colpevole e specialmente delle sue tre figlie: Emi, Risa e Yuki. In breve tempo il nostro piano di vendetta iniziava ad avere successo e abbiamo iniziato a recuperare quello che ci era stato tolto... l'unico problema era che mi ero innamorato delle tre figlie.

Questa piccola introduzione dovrebbe farvi capire alla perfezione quella che è l'atmosfera di questa affascinante avventura erotica. Purtroppo la grafica non è tra le migliori; infatti i disegni sono realizzati con soli 256 colori e mancano le animazioni che caratterizzano i giochi Hentai più recenti. Comunque l'estrema lunghezza della storia e la possibilità di modificare gli eventi da una partita all'altra compensano (almeno in parte) i difetti di *Three Sister's Story*.



Un gioco che vi terrà compagnia per molte ore...

CONFIGURAZIONE PC:

WIN 95 (WIN 98)

486 / PENTIUM

100MHZ - 640X480

8 MB RAM - 2X CD-ROM

RING OUT!

Questo è forse uno dei più famosi videogiochi Hentai in Europa. La sceneggiatura di *Ring Out* farà impazzire tutti gli amanti della cultura pop giapponese e soprattutto i fan del wrestling. I testi sono in inglese, tedesco e francese (ovviamente niente italiano), mentre la voce che narra la storia è stata lasciata in giapponese. Essendo sincronizzata con il testo tradotto, la voce permette di imparare qualche parola di giapponese mentre si gioca. È molto divertente poter memorizzare parole come "oaio gozaimasu" (buongiorno) o "domo arigatoo" (molte grazie) durante una partita Hentai. In questo modo avrete anche una buona scusa per farvi comprare *Ring Out* dai vostri genitori (poi fateci sapere come è andata)!

La trama narra le avventure di Aya, una studentessa universitaria che viene venduta alla Yakuza per pagare dei debiti. La mafia giapponese la costringe a partecipare a incontri di Lesring, un particolare tipo di lotta corpo a corpo praticata da donne semi-nude.

Il nostro compito è quello di guidare la piccola protagonista attraverso la propria iniziazione al sesso e farla diventare una campionessa di questo interessantissimo sport. Le sequenze di combattimento sono veramente esilaranti e la caratterizzazione dei politici giapponesi che assistono agli incontri di lesring non poteva essere più azzeccata.

Il tipo di grafica utilizzato in *Ring Out* è un po' datato e non farà certo saltare di gioia gli appassionati di manga e animazione giapponese. Lo stile grafico è quello tipico dei giochi per DOS che venivano pubblicati in Giappone sei o sette anni fa. Pur non essendo il gioco Hentai definitivo, questo titolo rimane uno dei più interessanti e divertenti tra quelli finora tradotti in inglese.

La grafica un po' datata viene compensata da una buona traduzione in inglese.

ENTRA CON NOI NEL FANTASTICO MONDO DEI VIDEOGIOCHI HENTAI!

XXX

TITOLO	GENERE	PREZZO
THREE SISTER STORY	SIM/ADV	99.900
SEASON OF SAKURA	SIM/ADV	99.900
RUNAWAY CITY	SIM/ADV	99.900
NOCTURNAL ILLUSION	SIM/ADV	99.900
RING OUT	SIM/ADV	99.900
TIME STRIPPER	SIM/ADV	99.900
PARADISE HEIGHT	SIM/ADV	99.900
RETURN TO PARADISE HEIGHT	SIM/ADV	99.900
VENUS SELECT	IMAGES COLL.	49.900
THE BORDERLINE	IMAGES COLL.	39.900
DREAM WORLD	IMAGES COLL.	39.900
FATAL RELATIONS	ADV/SIM	99.900
LOVE POTION	ADV/SIM	99.900
AMY'S FANTASIES	ADV/SIM	99.900
KOTOBUKI	ACT	109.900
DIVI DEAD	ADV/SIM	109.900
IMMORAL STUDY	ADV/SIM	109.900
TRUE LOVE	ADV/SIM	99.900
EVE BURST ERROR	ADV/SIM	129.900
MAY CLUB	ADV/SIM	99.900

Nome ..... Cognome.....

Indirizzo.....

TITOLO	PREZZO

SPESE POSTALI _____

TOTALE _____

PER RICEVERE I VIDEOGIOCHI, COMPILATE IL COUPON (VA BENE ANCHE UNA FOTOCOPIA!), SPECIFICANDO IL TITOLO DEL GIOCO E IL PREZZO. SOMMATE IL PREZZO DEI GIOCHI ALLE SPESE POSTALI, CHE SONO PARI A L. 15000. SPEDITE LA FOTOCOPIA DEL COUPON E DEL VERSAMENTO AL NOSTRO INDIRIZZO, RICEVERETE AL PIÙ PRESTO I GIOCHI A CASA VOSTRA.

Versate l'importo sul CCP n. 99353005 intestato a: PLAY PRESS PUBLISHING Lungotevere dei Mellini, 44 00193 Roma

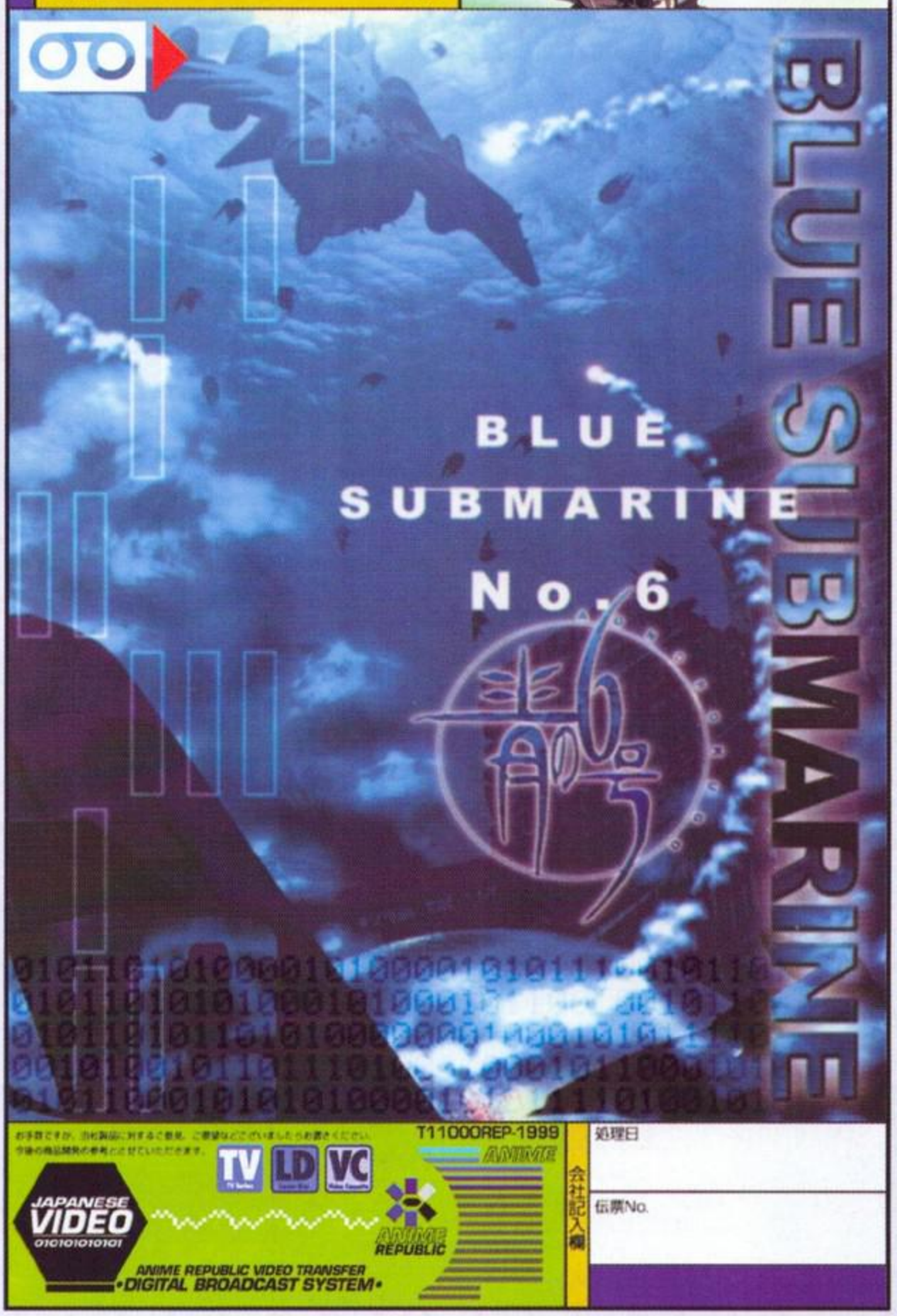
VIDEOGIOCHI IN INGLESE PER WINDOWS 95/98. I VIDEOGIOCHI SONO VIETATI AI MINORI DI 18 ANNI

BUBBLEGUM CRISIS TOKYO 2040

Copyright 1999 ADV Films (USA)
Durata 90 min.
Genere Azione/Avventura
Lingua Inglese

STORIA: Tokyo 2040. Sono passati circa sei anni da quando c'è stato il terremoto che ha quasi raso al suolo questa città. La ricostruzione è avvenuta grazie ai Boomer, cyborg costruiti dalla Genom Corporation. Questi Boomer ormai sono diffusissimi nella società giapponese e fanno tutti i lavori "sporchi" che gli uomini si rifiutano di fare. Sono muratori, camerieri, prostitute (eh sì, esistono anche Boomer "donne"!), etc. I modelli più intelligenti sono addirittura impiegati nelle aziende. La megacorporazione della Genom è impegnata anche nel progetto Shohan, che si occupa di risolvere i problemi energetici del Mondo. Anche in questa atmosfera apparentemente idilliaca esiste il crimine e in molti casi i responsabili delle azioni più nefaste sono proprio i Boomer. La polizia locale non sa più cosa fare, ma ecco che dal nulla compaiono un gruppo di affascinanti combattenti in armatura. Il loro nome è Knight Saber e sono dotate di tutte le armi e i potenziamenti tecnologicamente più avanzati, oltre al fatto di essere tutte bellissime ragazze! La loro identità sarebbe segreta, ma noi ve la sveliamo! Linna è una commessa in un negozio di biancheria intima; Sylvia (il capo) è una donna facoltosa; Nene è una poliziotta e Priss è una rockstar. I piani criminosi dei Boomer sono dovuti a losche macchinazioni della Genom e *Bubblegum* è la storia dello scontro tra la Genom e le Knight Saber.
Questa serie televisiva è il remake di una serie di 6 videocassette che ha riscosso un grandissimo successo anche in Inghilterra. Punto di forza è la colonna sonora, composta da bellissimi brani rock/pop. Queste cassette sono disponibili in Italia grazie a Yamato Video.
DISEGNI: Le tute da combattimento delle Knight Saber sono incredibili, come incredibile è anche la maniera con cui le ragazze le indossano. I Boomer sono stranissimi, specialmente dopo le varie trasformazioni. *BGC 2040* è una serie a cavallo tra il realismo e la fantascienza più spinta.
ANIMAZIONI: Malgrado si tratti di una serie TV, sono di alta qualità. Purtroppo le scene con folla sono troppo statiche.
COLONNA SONORA: Belle le sigle ed eccellente la scelta di brani all'interno di ogni singolo episodio. Si va dalla chitarra blues fino alla techno, che si sposa benissimo con le scene più toste del cartone. Ma bisogna comunque dire che la serie precedente era un'altra cosa!
PARTICOLARITÀ: I Boomer! Sono davvero massicci!
GIUDIZIO FINALE: Purtroppo sulla serie TV grava la pesante eredità del predecessore. Evitando i paragoni, resta una gradevole serie.
VERSIONE: Per quanto ne sappiamo, dovrebbero essere disponibili la versione giapponese, quella americana e... forse una futura italiana!

Japan Republic
Sezione Speciale



フリーダイヤル :1.818.995.3383 (FAX専用番号・24時間受付)

■A欄:商品合計額+送料(手数料)を記入してください。

IL SOTTOMARINO BLU N.6
(BLUE SUBMARINE NO.6)

Titolo originale Ao no 6 Go
Copyright 1999 Animevillage.com
Durata 30 min.
Genere Azione/Avventura
Lingua Inglese

STORIA: Ma allora, questo *Blue Submarine no.6* è bello o brutto? Anche nel momento in cui scriviamo questa recensione, qui in redazione stiamo picchiandoci selvaggiamente per decidere il giudizio finale. Questo cartone miscela un'infinità di elementi in Computer Grafica con parti disegnate manualmente, come del resto succede in tutti i normali cartoni animati. La cosa agghiacciante è il livello qualitativo di queste sequenze computerizzate. In alcuni momenti vi sembrerà addirittura di guardare un gioco per PlayStation della prima generazione!

Per il resto, l'anime ha dietro un'ottima regia e un livello d'animazione simile a quello dei lungometraggi destinati alle sale cinematografiche.

La storia si svolge in un non troppo distante futuro. I ghiacci dei poli si sono sciolti e il livello del mare si è alzato notevolmente. Tutte le città sono ora parzialmente o completamente sommerse. Così i sopravvissuti abitanti della Terra sono costretti a vivere in palafitte o in quello che resta emerso dei palazzi. Il cattivo della situazione è Zorndyke, uno scienziato terrestre che si è alleato con una razza metà pesce e metà umana. Lo scopo comune di questi malvagi è lo sterminio del genere umano. Le speranze dell'umanità sono tutte riposte nell'equipaggio del più potente sottomarino mai esistito, e in particolare nei due eroi Mayumi e Tetsu.

ANIMAZIONI: Facendo grande uso del computer per la realizzazione dei mezzi e dei fondali, gli animatori tradizionali si sono potuti concentrare sulla parte "a mano". Molto avvincenti.

DISEGNI: Quelli dei personaggi ricordano molto "Le Ali di Honneamise", variando tra il realistico e l'altamente esagerato.

Per i mostri e le navi, invece, c'è un'originalità assoluta.

COLONNA SONORA: Drammatica e ispirata, in una parola: ottima!

PARTICOLARITÀ: Quando Tetsu salva la vita di uno dei nemici dopo averlo sconfitto. È un'affascinante ragazza-pesce. È anche la prima volta in cui appaiono nel cartone i cattivi.

GIUDIZIO FINALE: È un cartone che può stra-piacere o lasciare completamente indifferenti. Se adorate la Computer Grafica, sicuramente apparterrà alla prima categoria. In caso contrario, le scene "fatte a mano" sono comunque interessanti. La giusta virtù, forse, è nel mezzo!

VERSIONE: Esiste in giapponese, sottotitolato in inglese e probabilmente lo vedremo fra non molto anche in italiano!

ANIME•REPUBLIC
Game Republic Divisione: Benkyo Specializzazione: Anime

アニメリパブリックは妻最新の日本アニメーションを掲載していま

COWBOY BEBOP

Copyright 1999 (Dynamic Italia)
Durata 50 min.
Episodi 26
Genere Azione/Avventura
Lingua Inglese

STORIA: In un futuro quasi prossimo l'uomo ha conquistato lo spazio aperto ed è in grado di spostarsi in lungo e in largo per la galassia. Questi sono i viaggi dell'astronave BeBop nella sua missione alla ricerca di criminali, fino ad arrivare là dove nessun cartone è mai giunto prima. Tattataaa tatatatataaaa TATTAAAaaaa... L'equipaggio della BeBop è composto da due membri. Innanzitutto Spike Spiegel, ex criminale ora cacciatore di taglie, appassionato di arti marziali. Poi c'è Jet Black, proprietario della nave e meccanico di bordo. Nel corso della storia arriveranno altri tre personaggi: Faye Valentine, affascinante quanto letale pistolera; Edward Wong Hau Peperu Tivrusky IV (detta Ed), una selvaggia ragazzina abilissima coi computer e infine Ein, un botolo dall'intelligenza superiore. La loro missione: fare quanti più soldi possibile!

DISEGNI: Nonostante la serie sia recentissima, qualcosa nell'aspetto dei personaggi mi ricorda il mitico Lupin. E non è un male. In ogni caso la parte grafica è molto bella.

ANIMAZIONI: L'animazione tradizionale si sposa bene con alcune sequenze realizzate in Computer Grafica. Se i cartoni fossero tutti così non avrei niente contro l'uso del computer.

COWBOY be-BOP

COLONNA SONORA: Davvero spettacolare! Questa è musica! Jazz, Rock, Funk e chi più ne ha più ne metta. Yoko Kanno non si smentisce. Consigliatissimi i CD musicali di questa serie!

STRUTTURA: Gli episodi sono quasi sempre autoconclusivi. Non sempre ci sono degli scontri, a volte si limitano a narrare il passato di qualche personaggio. Non ci sono tempi morti, non ci si annoia mai. Continua a ricordare i vecchi episodi di Lupin...

PARTICOLARITÀ: Spike Spiegel. Probabilmente lo odierete. Ha la stessa classe e raffinatezza dell'uomo cloaca!

IN CONCLUSIONE: Da non perdere! *Cowboy BeBop* è in assoluto una delle migliori serie TV degli ultimi anni e non dovrebbe mancare nella videoteca di nessun otaku. Presto dovrebbe essere trasmesso su MTV, quindi chi ha il parabolone potrà vederselo "aggratisse". Per tutti gli altri è un MUST!

VERSIONE: Italiana (Dynamic Italia, 1999)

OUTLAW STAR

Copyright 1999 Animevillage.com
Durata 22 min. a episodio
Genere Azione
Lingua Giapponese

STORIA: Jin e Jim, malgrado i nomi ridicoli, sono due famosissime guardie del corpo. Il loro incarico attuale sembra una sciocchezza se paragonato alle grane che hanno attraversato: proteggere una fanciulla da qualche misero teppistello spaziale. Roba da poco, certo... almeno finché i nostri eroi non vengono a sapere che la fanciulla in questione è in possesso della chiave di una misteriosa nave da combattimento! E per di più questa "chiave" si rivelerà essere un'affascinante donna-gatto di nome Melfina! È inutile aggiungere che di persone interessate a questa, ehm, "chiave" ce ne sono in quantità industriale, tra cui un bestione, una tipetta misteriosa, dei vecchietti dotati di poteri telecinetici e chi più ne ha più ne metta. Il cartone prosegue fra inseguimenti mozzafiato, scontri (divertentissimi), momenti di gioia e di tristezza. La Outlaw Star, l'astronave misteriosa ricercata da tutti, porterà i nostri eroi attraverso lo spazio tra incredibili avventure.
DISEGNI: Altalenanti. Il tratto si modifica spesso e comunque la qualità media del design non è granché. I personaggi femminili hanno però un loro fascino, mentre quelli maschili sono un po' troppo privi di particolarità.
ANIMAZIONI: Di alto livello. A partire dalla sigla iniziale, questa serie può vantare scene animate di qualità spesso superiore anche agli attuali standard degli OAV.
MUSICHE: Scommetto che tutti gli appassionati di rock si innamoreranno della sigla iniziale di questo anime! Ma anche chi ha altri gusti troverà la colonna sonora di suo gradimento, perché spazia da un genere all'altro con molta facilità, creando atmosfere gasanti o divertenti a seconda delle esigenze!
PARTICOLARITÀ: Sicuramente i combattimenti fra le astronavi sono una delle cose più divertenti mai viste in un anime di fantascienza! Si picchiano nel senso proprio del termine, visto che quando meno te l'aspetti, cacciano un paio di braccia meccaniche e se le danno di santa ragione! Uno spasso.
VERSIONE: La nostra recensione è stata fatta guardando la versione giapponese del cartone. Comunque la trama non si potrebbe certo definire "complessissima" e spesso gli episodi sono quasi completamente incentrati sugli scontri spaziali piuttosto che sui dialoghi... viuleeeenza!!!
GIUDIZIO FINALE: Un cartone per gli amanti della fantascienza, ma adatto un po' a tutti. C'è la componente comica, l'azione, la parte tecnica più che buona... tutto ciò che fa di *Outlaw Star* un buon anime! Consiglio la visione anche in giapponese, non ve ne pentirete!

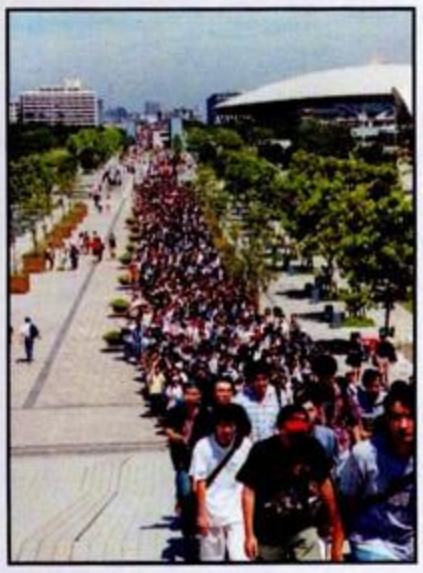
SABER MARIONETTE R

Copyright 1999 Animevillage.com
Durata 50 min.
Genere Azione
Lingua Giapponese

STORIA: In una colonia planetaria, a causa di un incidente, non esistono più... donne! (un inferno! NdZelig). I poveri abitanti di quel triste luogo decidono di allietare la loro esistenza creando le marionette, degli androidi dalle sembianze di affascinanti ragazze. Tra queste donne sintetiche ne esistono anche alcune speciali, accessoriate di particolari circuiti mentali che le rendono profondamente differenti dagli altri androidi. Nel paese di Romana, ad esempio, il principe Junior ha preso due marionette speciali come guardie del corpo. Intanto però anche l'acerrimo nemico di Romania, Star Face, ha preso al suo servizio tre marionette, e ha deciso di dichiarare guerra al giovane Junior. Così, quando Star Face invade Romana, il principe è costretto alla fuga in compagnia delle sue guardie del corpo (Cherry e Lime) e del creatore delle sue marionette, Bloodberry. Ma può lasciare il suo regno e suo padre nelle mani del misterioso Star Face? Il problema è che le sue marionette sono ancora giovani e inesperte per poter combattere il potente nemico... ma vogliamo scommettere che non finirà così?
DISEGNI: Iniziamo col dire che il tratto con cui è disegnato questo anime è differente da quello del più famoso *Saber Marionette J*, sequel di questo anime. Ma non è detto che non sia ugualmente valido, anzi, devo dire che forse è anche migliore! Se vogliamo fare un paragone, possiamo dire che assomiglia un po' ad altri lavori della Pioneer come *El Hazard*. Cherry e Lime sono state modificate per sembrare più giovani, ma mantengono un tratto simile a quello di *Saber Marionette J*. L'unico che è stato completamente modificato è Bloodberry, che è completamente diverso; il resto è più che Ok!
ANIMAZIONI: Eccellenti. Davvero ottime, fluide e curate in ogni particolare. I fanatici delle animazioni mozzafiato troveranno pane per i loro denti!
MUSICHE: Abbastanza lineari, si basano sulla drammaticità di alcune scene per cercare di creare atmosfere ancora più coinvolgenti. A tratti si può sentire anche qualcosa di rockeggiante.
VERSIONE: Nonostante la lingua giapponese, non ci sono eccessivi problemi per comprendere la trama. Certo in italiano sarebbe diverso, ma ci si può accontentare, perchè in questo modo si ha l'opportunità di ascoltare voci famose del doppiaggio giapponese come Megumi Hayashibara (qui doppia Lime), voce ufficiale di Lina Inverse in *Slayers*. Se per voi i dialoghi sono importanti e avete la possibilità di acquistare per corrispondenza, in USA esiste una versione sottotitolata... in inglese, ovviamente!
GIUDIZIO FINALE: *Saber Marionette R* è davvero un ottimo anime. C'è tutto: una alta realizzazione tecnica, una storia massiccia, personaggi affascinanti. A dirla tutta c'è anche una strizzatina d'occhio abbastanza grande al mondo degli anime hentai (quelli erotici, in poche parole), visto che a differenza di *Marionette J* qui ci sono scene più esplicite. Merita di essere visto anche in giapponese, fateci un pensierino!

TOKYO CHARACTER SHOW '99

Il Tokyo Character Show è una delle più divertenti e originali manifestazioni collegate al mondo dei videogiochi e dei cartoni animati. Questa fiera viene organizzata due volte all'anno (in genere un paio di mesi prima del Tokyo Game Show) e rappresenta un vero paradiso per gli otaku. La TCS è infatti interamente dedicata ai personaggi dei giochi e delle serie televisive di maggior successo. Il luogo della manifestazione è stato il "Tokyo Big Site" situato in un distretto futuristico chiamato Odaiba, nel cuore della baia di Tokyo.

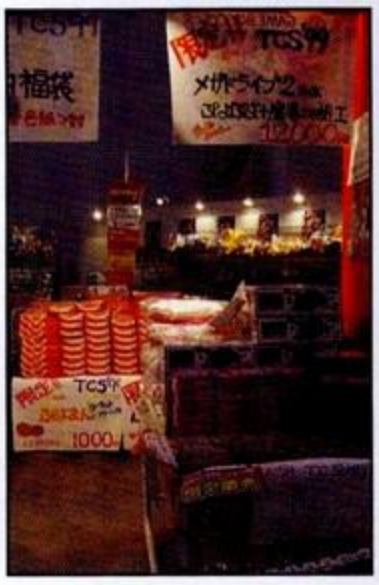


Riuscire a visitare il secondo Tokyo Character Show del 1999 è stata una vera e propria avventura. Già alle 10 del mattino la coda di appassionati in fila per entrare al Tokyo Big Site aveva raggiunto una lunghezza di quasi due chilometri. 400 Otaku hanno addirittura passato la notte davanti ai cancelli della fiera nella speranza di accaparrarsi per primi i giocattoli migliori. Quando però si riusciva finalmente a entrare, ci si dimenticava subito di tutte le sofferenze sopportate. Gli 8.670 metri quadrati messi a disposizione dagli organizzatori erano occupati da cinquantatré fantastici stand. Ognuno offriva spettacoli, incontri con famosi doppiatori e piccoli omaggi. Gli appassionati di videogiochi hanno addirittura potuto provare alcuni dei titoli più attesi del momento come *Tekken Tag Tournament* (versione da sala giochi) e *Shenmue*.

Quello che però inte-ressava maggiormente ai 41.092 visitatori erano i giocattoli e gli accessori dedicati ai personaggi dei fumetti che si potevano acquistare al Tokyo Character Show.

Molti dei giapponesi con cui abbiamo parlato mentre facevamo la fila ci hanno rivelato di provenire da regioni molto lontane come Nagoya e Osaka che distano circa 350 chilometri dal luogo della mostra. Un ragazzo ci ha detto: "Ho risparmiato soldi per un bel po' di tempo e ho passato molte notti insonni solo per essere qui e comprare quello che cercavo".

Una delle attrattive dello show era la possibilità di comprare dei rarissimi oggetti da collezione, prodotti in tiratura limitata. Per questo si capisce perché i veri appassionati hanno dormito in sacco a pelo davanti all'ingresso.

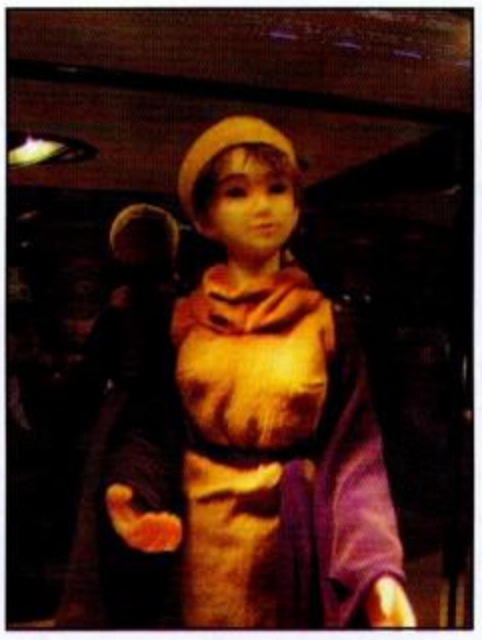


Anche riuscire a girare per gli stand è stato difficilissimo. Una folla interminabile di persone non ha mai smesso di riversarsi nell'area d'esposizione. In balia del fiume di persone, siamo stati costretti a seguire una specie di percorso obbligatorio finché non abbiamo deciso di fare un'azione di forza e dirigerci verso lo stand della Namco. Arrivati a destinazione siamo stati testimoni di una scena incredibile. Un'infinità di ragazzini in preda a isteria dell'acquisto si accalcavano violentemente sul bancone acquistando ogni genere di prodotto.

Questo grandioso successo del Tokyo Characters Show dimostra il grande amore dei Giapponesi per i personaggi non reali. Nella terra del Sol Levante il giro d'affari che ruota intorno ai giocattoli e agli accessori sponsorizzati da eroi virtuali raggiunge cifre veramente incredibili.

Nello stand Sega Enterprises, gli articoli più richiesti erano quelli dedicati all'imminente gioco per Dreamcast: *Shenmue*. La varietà di prodotti era davvero notevole e andava dai tappetini per mouse fino ai portachiavi. Uno degli oggetti più venduti era un orologio su cui erano disegnati i personaggi del gioco, che poteva essere attaccato a qualunque superficie grazie a uno speciale adesivo. Oltre alle statuine di resina raffiguranti i personaggi di *Shenmue* e alle tavole originali di preparazione dei personaggi, si poteva anche provare il gioco vero e proprio in una delle dieci postazioni allestite per il pubblico.

In queste immagini potete ammirare alcuni dei modellini in resina di *Shenmue*. Non male vero? Per ora si tratta solo di pezzi unici e attualmente la "Sega of Japan" non ha ancora rivelato se serviranno per creare una serie di Action Figures.



Sebbene il "TCS 1999" fosse prettamente dedicato ai giocattoli e agli accessori, alcuni stand come quelli della Namco e della Konami presentavano delle demo dei loro prossimi progetti. Sia chi era riuscito a comprare ciò che cercava, che quelli che hanno fallito nell'impresa si sono potuti prendere una pausa provando i giochi che preferivano.

Alla Namco era possibile acquistare i pacchi sorpresa "Fukubukuro" e "Lucky Baggage". Entrambi contenevano numerosi gadget dedicati ai personaggi di *Tekken*, *Pac-Man* e *Klonoa*. Un altro gadget molto richiesto dai *Tekken*-maniaci erano bottigliette di bibite energetiche sponsorizzate dai personaggi di questo popolarissimo picchiaduro. Gli appassionati di videogiochi un po' più "anziani" non si sono certo fatti sfuggire i vari accessori col marchio Pac Man.

Lo stand Kadokawa è sempre stato particolarmente affollato grazie alla grande popolarità in Giappone della serie "Ah Megamisama" (conosciuta da noi col titolo "Oh, mia dea"). Gli otaku erano particolarmente ansiosi di acquistare la speciale carta telefonica dedicata a uno dei personaggi più popolari della serie, Sakura.

Anche i gadget dedicati a Slayers e Nadesico hanno riscosso un ottimo successo e gli appassionati hanno potuto addirittura farsi fare un autografo dai creatori di queste due popolari serie di fumetti.

Internet Republic

Dragon Ball X

CATEGORIA: HENTAI
INDIRIZZO: HTTP://DBX.FSN.NET/INDEXE.HTML

- **AGGIORNAMENTO:** OCCASIONALE
- **CONTENUTI:** MATERIALE HENTAI PER I FAN DI DRAGON BALL
- **MATERIALE:** DECINE E DECINE DI FOTO
- **VELOCITÀ:** BUONA
- **GRAFICA:** INESISTENTE

Se siete appassionati di Dragon Ball e avete più di 18 anni, questo sito potrebbe rivelarsi una piacevole sorpresa. Dragon Ball X è infatti una raccolta di immagini erotiche che hanno come protagonisti i personaggi della famosa serie di fumetti e cartoni animati. Bisogna ammettere che questi ragazzi hanno fatto un gran lavoro per raccogliere più disegni possibile. Purtroppo però la qualità della maggior parte delle immagini presenti non è molto alta, con disegni poco ispirati e spesso con una realizzazione tecnica scadente. Comunque sono presenti tutti i più famosi eroi della serie, da Videl fino a Son Gohan e Bulma. C'è anche una sezione dove vengono pubblicate le pagine di un fumetto erotico che esce in Giappone dedicato appunto a Dragon Ball. La velocità di connessione non è molto alta e spesso per scaricare anche una sola immagine impiegherete parecchi minuti. Comunque Dragon Ball X è un sito da visitare assolutamente se siete maggiorenni e se vi piace il genere hentai.

Icon Factory

CATEGORIA: PERSONALIZZAZIONE PC
INDIRIZZO: HTTP://WWW.ICONFACTORY.COM

- **AGGIORNAMENTO:** SETTIMANALE
- **CONTENUTI:** COLLEZIONE DELLE MIGLIORI ICONE
- **MATERIALE:** ICONE PER MACINTOSH E PC
- **VELOCITÀ:** BUONA
- **GRAFICA:** OTTIMA

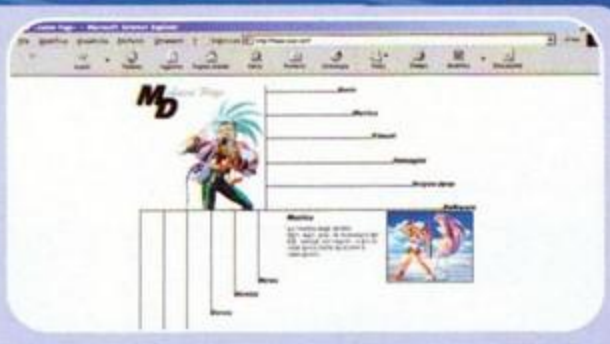
Icon Factory è una raccolta delle migliori icone realizzate per Macintosh e PC. Se vi siete stancati di vedere le solite icone di Windows, allora è giunto il momento di fare un salto su questo interessante sito. Potrete scaricare varie collezioni come quella di Star Wars, degli eroi Marvel e addirittura quelle di famosi videogiochi come Tomb Raider, Starcraft o Street Fighter. Ogni raccolta che prenderete è composta da moltissime icone (spesso venti o più). La grafica di Icon Factory è semplice e curata e muoversi per i vari menu non è molto difficile se avete una minima conoscenza dell'inglese. Ogni settimana vengono aggiunte nuove raccolte per cui, se vi piace collezionarle, farete meglio a visitare questo sito molto spesso. Scaricare i file non richiede molto tempo e la velocità è sempre piuttosto buona. Indubbiamente uno dei maggiori punti di riferimento per chi ama personalizzare l'aspetto grafico del proprio computer con icone fantasiose e originali.

MD Anime Page

CATEGORIA: ANIME
INDIRIZZO: HTTP://NAAR.NET/

- **AGGIORNAMENTO:** SETTIMANALE
- **CONTENUTI:** TUTTO PER GLI APPASSIONATI DI MANGA E ANIME
- **MATERIALE:** NOTIZIE, FILMATI, IMMAGINI E MUSICHE DEI MIGLIORI ANIME GIAPPONESI
- **VELOCITÀ:** BUONA
- **GRAFICA:** UN CAPOLAVORO

MD Anime Page è senza dubbio il migliore sito italiano dedicato al mondo degli anime giapponesi. Qui troverete praticamente qualsiasi informazione di cui avete bisogno sui vostri cartoni animati preferiti, ma la cosa più importante è che la troverete scritta completamente in italiano. Potrete scaricare musiche, filmati, immagini delle più famose serie animate come Evangelion, Gundam o Sailor Moon. L'impatto grafico è davvero notevole, con uno stile elegante ma semplice allo stesso tempo. L'unico difetto di questo sito è la lentezza. Spesso per caricare una singola pagina bisogna aspettare alcuni minuti e per scaricare i file più grossi dovrete attendere a lungo. In definitiva, MD Anime Page è davvero un bel sito. Oltre alla stupenda grafica, quello che stupisce davvero è la qualità del materiale offerto, con informazioni provenienti direttamente dal Giappone e filmati davvero stupendi. Ora smettete di leggere e correte a visitare questo sito!



Banzai Anime

CATEGORIA: NEGOZIO ON LINE
INDIRIZZO: HTTP://WWW.BANZAIANIME.COM

- **AGGIORNAMENTO:** SETTIMANALE
- **CONTENUTI:** ACTION FIGURES, VIDEOCASSETTE E VIDEOGIOCHI
- **MATERIALE:** ACTION FIGURES DEI MIGLIORI VIDEOGIOCHI GIAPPONESI
- **VELOCITÀ:** BUONA
- **GRAFICA:** SCARNA MA FACILE DA CONSULTARE

Banzai Anime è un negozio on line che vi permette di acquistare a prezzi decisamente vantaggiosi le Action Figures dei migliori videogiochi giapponesi come Pokémon, Tekken 3 e addirittura Sonic Adventure. Pensate che è possibile comprare le nuove Action Figures di Final Fantasy VIII prodotto dalla Bandai a un prezzo di 9.99 dollari (circa 18.000 lire). Potrete acquistare anche alcune videocassette di cartoni animati giapponesi doppiate in lingua inglese. Usando la carta di credito potrete ricevere a casa il materiale che ordinate in pochissimo tempo, al massimo venti giorni. Molto interessante anche la sezione News dedicata al mondo dei videogiochi per console, con le ultime notizie riguardanti il Dreamcast, il Nintendo 64 e la PlayStation. La grafica è piuttosto semplice ma permette di navigare per i menu senza confondersi troppo. Un ottimo sito che vi consigliamo di visitare assolutamente.

Retrogames

CATEGORIA: EMULATORI
INDIRIZZO: HTTP://WWW.RETROGAMES.COM

- **AGGIORNAMENTO:** QUOTIDIANO
- **CONTENUTI:** SITO DEDICATO ALL'EMULAZIONE
- **MATERIALE:** EMULATORI, GIOCHI E NOTIZIE SUL MONDO DELL'EMULAZIONE
- **VELOCITÀ:** BUONA
- **GRAFICA:** SEMPLICE E FUNZIONALE

Retrogames è un sito dedicato al mondo dell'emulazione in generale. Per chi non lo sapesse, l'emulazione consiste nel far girare sul proprio computer di casa vecchi classici apparsi in sala giochi o sulle console. Qui troverete i migliori emulatori per il Nintendo 8-bit, per il Megadrive, il SuperNes e addirittura per GameBoy. Senza dimenticare che è possibile anche scaricarsi il MAME, un emulatore in grado di far funzionare più di millesettecento titoli apparsi in sala giochi parecchi anni fa (come Space Invaders, Frogger o Malaga, giusto per dirne alcuni). Chiaramente tutto il materiale è completamente gratis, visto che si tratta di un sito creato da appassionati senza fini di lucro. Per far funzionare gli emulatori avrete bisogno delle famose Rom, ossia dei giochi veri e propri. Purtroppo Retrogames non permette di scaricare questo tipo di materiale, ma grazie ai numerosi indirizzi che troverete riportati nella pagina principale non dovreste avere problemi per trovarle. In definitiva, uno dei migliori siti dedicati all'emulazione e una tappa obbligata per tutti gli appassionati di questo genere di programmi.

Videogames.com

CATEGORIA: VIDEOGIOCHI
INDIRIZZO: HTTP://WWW.VIDEOGAMES.COM

- **AGGIORNAMENTO:** QUOTIDIANO
- **CONTENUTI:** VIDEOGIOCHI
- **MATERIALE:** NOTIZIE, IMMAGINI E FILMATI DEI MIGLIORI VIDEOGIOCHI DEL MOMENTO
- **VELOCITÀ:** BUONA
- **GRAFICA:** DISCRETA

Un ottimo sito dedicato al mondo dei videogiochi per console. Qui troverete tutte le informazioni e le immagini dei migliori titoli in sviluppo per Nintendo 64, PlayStation e Dreamcast. Naturalmente troverete le classiche anteprime e recensioni divise per ogni console. È presente anche una sezione Strategie con le guide e i trucchi per gli ultimi titoli usciti. La grafica del sito è piuttosto confusa e spesso navigare per i vari menu risulta scomodo e dispersivo. Tuttavia dobbiamo dire che la qualità dei contenuti è davvero buona, anche se la sezione dedicata al Nintendo 64 lascia un po' a desiderare. Il sito viene aggiornato ogni giorno e le ultime novità sono evidenziate nella pagina principale del sito stesso. Se siete appassionati di videogiochi e conoscete bene la lingua inglese, videogames.com è un sito da visitare assolutamente.

IL GIAPPONE NON E' MAI STATO COSI' VICINO!!

In tutte le edicole!!

Nei CD-Rom allegato: tantissimi filmati, colonne sonore, interviste, reportage e tanto altro ancora!

I fan di *Tekken 3* farebbero meglio a mettere un po' di soldi da parte. La Palisades Marketing sta infatti per distribuire una serie di altri quattro personaggi presi dal picchiaduro 3-D più famoso al mondo. Questa volta i combattenti trasformati in Action Figures sono Yoshimitsu, Devil Jin, Heihachi Mishima e il massiccio True Ogre.

Mentre leggete questo numero di GR, la CDVerte dovrebbe aver già distribuito nei negozi la seconda fantastica serie di Action Figures di *Crash* a opera della Resaurus. Questa volta potrete trovare Dr. N. Tropy, Dr. N. Gin, Moto Crash e Coco, Deep Dive Crash e Wave Rider Coco.

Se vi capita di trovare questi fantastici peluche ispirati al gioco *Sonic Adventure*, vi suggeriamo di comprarli senza esitazione. Sono alti tra i 35 e i 45 centimetri e dovrebbero costare intorno alle 60.000 lire. Noi li abbiamo comprati attraverso il sito Internet animepalace.com.

Incredibile! Queste Figures dedicate agli eroi del wrestling sudano! Il tutto funziona in modo molto semplice: riempiteli di acqua, attivate l'apposita pompetta e il gioco è fatto. Oltre a questa particolarità, c'è da dire che sono rea-lizzate molto bene. I fan del WWF non dovrebbero farsele sfuggire.

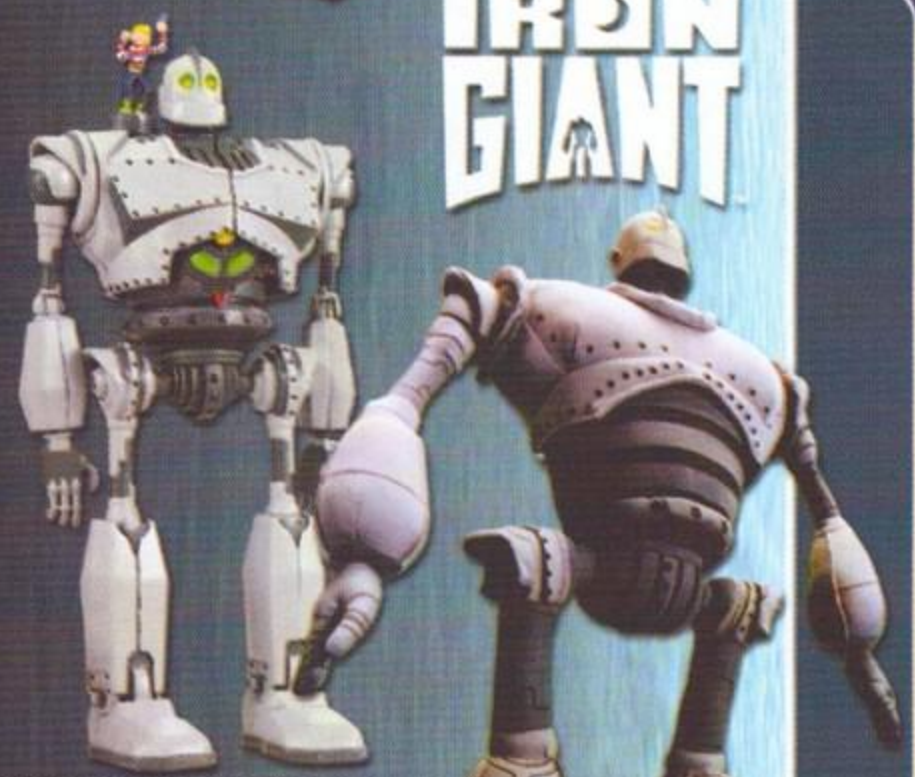
GR ACTION

WWF SWEAT · TEKKEN 3 · SONIC ADVENTURE · CRASH SERIES 2

Queste Action Figures dedicate a *Darkstalkers 3* prodotte dalla Toy Biz sono alte 12 centimetri e sono tra le migliori viste fino a ora. La confezione con Victor e Ghost Doctor è davvero fantastica. Potrete cercarle nei negozi di fumetti e videogiochi specializzati.

DARKSTALKERS 3

WARNER BROS. THE IRON GIANT



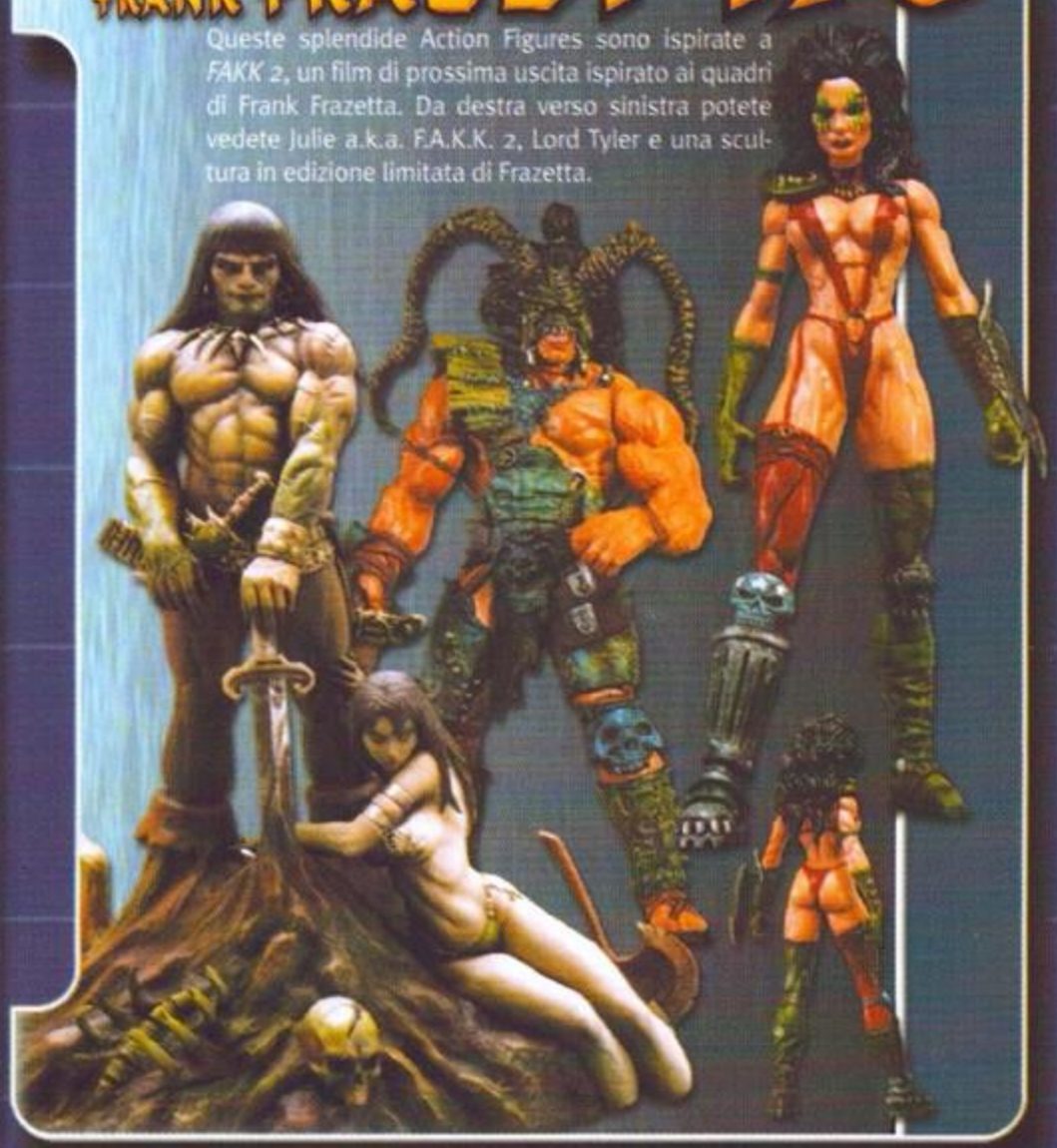
L'estate scorsa in America è uscito un nuovo film d'animazione della Warner Bros intitolato *The Iron Giant*. La Trendmasters rende giustizia a questo lungometraggio con sei splendidi giocattoli. Il modellino che vedete qui sopra è alto quasi venti centimetri e viene venduto negli USA a soli 7,99$ (circa 14.000 lire). Ma il vero capolavoro è il robot di pezza alto 55 pollici (a destra). Potete vedere gli altri giocattoli di questa serie al sito www.trendmasters.com.

AUSTIN POWERS THE SPY WHO SHAGGED ME

L'ultra realistico Mini-Me, alto ben 18 pollici, è talmente convincente da sembrare vivo. Il livello di dettaglio è incredibile e sembra quasi l'attore miniaturizzato. Di certo non dormirete sonni tranquilli avendolo in stanza.

FRANK FRAZETTA

Queste splendide Action Figures sono ispirate a *FAKK 2*, un film di prossima uscita ispirato ai quadri di Frank Frazetta. Da destra verso sinistra potete vedete Julie a.k.a. F.A.K.K. 2, Lord Tyler e una scultura in edizione limitata di Frazetta.



GR ACTION

IRON GIANT · MINI ME · DARKSTALKERS 3

L'altra faccia di Lara!

Finalmente i personaggi dei tuoi videogames preferiti hanno preso forma e possono essere toccati con mano. Con loro potrai intraprendere nuove avventure anche senza dover accendere la "console".

ACTION FIGURES

per toccare ciò che non c'è.

Playmates®

Cidiverte ITALIA

al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

7091-3967-21659

CODICI DREAMCAST

MORTAL KOMBAT GOLD (JAP)

costumi alternativi

Per cambiare costume a un personaggio basta premere il tasto START quando lo selezionate. Ogni combattente di Mortal Kombat Gold ha a disposizione tre diversi vestiti.

menu dei codici

Quando appare la schermata "Press Start Button" premete rapidamente ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →. Se avrete inserito correttamente il codice sentirete una risata e la parola "Outstanding". A questo punto selezionate START per accedere al menu principale e spostate il cursore sulla voce "Opzioni". Ora premete contemporaneamente i tasti L e R per far apparire un nuovo menu segreto dove potrete usare uno dei seguenti trucchi.

FINALI FACILI: Se non avete troppa voglia di combattere per vedere i finali di ogni personaggio, selezionate la voce "Easy Endings". Iniziate una partita nella modalità Arcade con un combattente a vostra scelta. Vi basterà sconfiggere il primo avversario per accedere subito al finale.

FATALITY 1: Selezionate la voce "Fatal 1". A questo punto per effettuare la prima fatality vi basterà premere il tasto del pugno alto. Semplice, no?

FATALITY 2: Selezionate la voce "Fatal 2". Quando dovrete finire il vostro avversario premete il tasto del pugno basso per far eseguire la seconda fatality al vostro personaggio.

PIT FATALITY: Selezionate la voce "Pit Fatal". Vi basterà premere ↓ e pugno alto contemporaneamente per eseguire questa spettacolare mossa. Ricordate che per ogni arena è prevista una fatality differente.

PERICOLO: L'opzione "Danger" diminuisce notevolmente l'energia a disposizione di ogni personaggio. In questo modo potrete vincere eseguendo un solo attacco.

codici vari

Andate alla schermata della modalità Versus. In basso vedrete tre spazi dove dovrete inserire uno dei seguenti codici. Per cambiare il numero nella prima casella usate il tasto del pugno basso, per la seconda il tasto di parata e per la terza il calcio basso. I numeri indicano quante volte dovete premere il tasto.

Vittoria con un colpo	123
Modalità Noob Saibot	012
Pioggia Rossa (nel livello con la pioggia)	020
Non perdere le armi raccolte	002
Disabilita le prese	100
Disabilita la Max Damage	010
Disabilita le prese e la Max Damage	110
Apparizioni casuali delle armi	111
Iniziare con armi casuali	222
Iniziare il combattimento con l'arma	444
Teste enormi	321

giocare come goro, sektor e noob saibot

Per sbloccare i combattenti nascosti evidenziate la casella HIDDEN in fondo alla schermata di selezione del personaggio; tenete premuti i tasti L e R e inserite una delle seguenti combinazioni:

PERSONAGGIO	COMBINAZIONE
GORO	↑, ←, A.
SEKTOR	↑, ↑, ↑, ↑, ←, ←, ←, ←, A.
NOOB SAIBOT	↑, ↑, ←, ←, ←, ←, A.

vedere le caratteristiche dei personaggi

Selezionate l'opzione "Kombat Theater" ed evidenziate un personaggio a vostra scelta. Premete contemporaneamente i tasti L e R per poter vedere tutte le caratteristiche e la storia di quel combattente.

SONIC ADVENTURE (JAP)

giocare come super sonic

Per sbloccare Super Sonic dovrete finire il gioco con tutti e sei i personaggi. Solo con questa versione di Sonic potrete sconfiggere Perfect Chaos e portare a termine il gioco una volta per tutte.

modalità mega

Finite il gioco con tutti i personaggi per sbloccare Super Sonic. A questo punto dovrete finire il gioco con Super Sonic collezionando tutti i cristalli. Tornate alla schermata di selezione dei protagonisti. Qualsiasi personaggio sceglierete apparirà nella sua versione Mega e sarà ben quattro volte più veloce del suo originale.

modalità due giocatori

Quando giocate nella modalità Sonic's Action un secondo giocatore potrà usare il mitico Tails se disponete di due controller.

NOTA: Tutti gli anelli che riuscirete a collezionare con Tails saranno aggiunti a quelli già presi da Sonic.

gioco segreto per chao baby

Dopo aver iniziato una partita a Sonic Adventure, inserite un controller con una VMS nella porta D del vostro Dreamcast. In questo modo potrete scaricare sulla vostra memory card un nuovo mini gioco dedicato ai Chao Baby.

super knuckles

Completate il gioco con tutti e sei i personaggi, poi finitelo ancora una volta con Knuckles. Per sbloccare Super Knuckles dovete andare alla schermata di selezione del personaggio e premere insieme i tasti X e B. Il corretto inserimento del codice sarà confermato da un cambio di posa del simpatico animaletto.

stanze segrete per tails

Dietro l'entrata del parco di Twinkle troverete una fogna. Entrateci e arrivati alla fine volate nel buco che vedete sul soffitto. Qui troverete un'interessante stanza segreta.

PEN PEN TRIGELON (JAP)

costumi alternativi

Per sbloccare tutti i costumi disponibili dovrete arrivare primi a tutti i percorsi base per almeno due volte.

giocare come hanamuizu

Per usare Hanamuizu dovete vincere tutte le corse due volte, guadagnando almeno una medaglia d'oro per ogni percorso.

giocare come hinamazu

Quando avrete completato tutte le modalità (ciascuna composta da quattro livelli) di Pen Pen potrete finalmente avere accesso a Hinamazu.

VIRTUA FIGHTER 3TB (JAP)

costumi alternativi
Quando dovete scegliere un personaggio, tenete premuto il tasto START e poi A per usare i costumi alternativi.

Livelli segreti
Per selezionare gli sfondi della versione da sala giochi è sufficiente lasciar scadere il tempo nella schermata di selezione del livello.
NOTA: Potrete cambiare gli sfondi solo nelle modalità Training, Normal e Team Battle.

combattere contro Alphabet
Per affrontare Alphabet nella modalità Normal eseguite questa serie di comandi:
1. Andate nella schermata di selezione del personaggio.
2. Posizionatevi su Akira e premete START.
3. Posizionatevi su Lau e premete START.
4. Posizionatevi su Pai e tenete premuto START e il tasto X.
Se avrete fatto tutto nel modo corretto, i vostri avversari saranno sostituiti da Alphabet.

usare Alphabet man:
1. Selezionate la modalità Normal.
2. Posizionatevi su Akira e premete START.
3. Posizionatevi su Lion e premete START.
4. Posizionatevi su Pai e premete START.
A questo punto scegliete un personaggio qualsiasi e lo vedrete nella sua versione Alphabet Man.

Giocare come Gold Dural
Per usare Dural nella sua versione dorata dovete premere contemporaneamente i tasti START, Y e A nella schermata di selezione del personaggio.
NOTA: Potrete usare Gold Dural solo nella Modalità Practice.

Giocare come Silver Dural
Per usare Dural nella sua versione argentea dovete premere contemporaneamente i tasti START, Y e A nella schermata di selezione del personaggio.
NOTA: Potrete usare Silver Dural solo nella Modalità Practice.

Replay al rallentatore
Se volete vedere il replay al rallentatore, non dovete far altro che premere il tasto della schivata quando viene annunciato il K.O.

READY 2 RUMBLE (USA)

Tutte le categorie
Per sbloccare le varie categorie di pugili, entrate nella modalità Championship e inserite i seguenti codici al posto del nome del personaggio. A questo punto tornate al menu principale e scegliete la modalità Arcade per avere accesso a tutti i nuovi combattenti.

CATEGORIA	CODICE
Champ Class	POD 5!
Gold Class	MOSMA!
Silver Class	RUMBLE BUMBLE
Bronze Class	RUMBLE POWER

costumi alternativi
Premete contemporaneamente i tasti X e Y nella schermata della selezione dei personaggi.

Arene Alternative
Per combattere su nuovi ring dovete entrare nella modalità Arcade per due giocatori e premere i seguenti tasti per selezionare i vari personaggi:

ARENA	TASTO
Two-Tier Arena	L
Championship Arena	R
Palestra	L + R
Ring all'aperto	X + L + R

Riacquistare energia
Per recuperare un po' di energia dovrete compiere dei cerchi completi con la leva analogica mentre il vostro avversario è al tappeto.

TRICK STYLE

Tavole speciali
Per ottenere le tavole speciali dovrete sconfiggere gli avversari di fine livello nelle seguenti ambientazioni:

TAVOLA	LIVELLO
Tavola da combattimento	U.K.
Tavola da velocità	U.S.
Tavola da acrobazie	Japan

Partenza veloce
Durante il conto alla rovescia premete il pulsante R quando compare la scritta "GO!". In questo modo partirete a tutta velocità!

NFL 2K

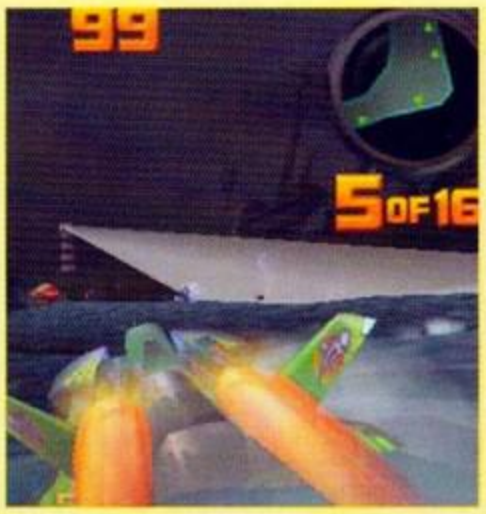
squadra sega sports
Entrate nelle opzioni e scegliete la voce "Codes". A questo punto inserite la parola "SUPERSTARS". Andate nella schermata di selezione della squadra e finalmente potrete usare i fortissimi Sega Sports.
NOTA: Troverete la nuova squadra tra la NFL All-Pro e i San Francisco 49ers.

modalità turbo
Entrate nella schermata delle opzioni e scegliete la voce "Codes". Inserite la parola "TURBO". Tornate nelle opzioni di gioco e impostate la velocità su "Turbo".

HYDRO THUNDER (USA)

Tutti i percorsi nella modalità "due giocatori"
Per sbloccare tutti i percorsi nascosti nella modalità Due Giocatori dovete arrivare primi in tutte le gare.

La barca da pesca
Quando avrete sbloccato tutte le piste segrete andate nella schermata della selezione delle barche ed evidenziate la "Thresher" (trebbiatore). A questo punto tenete premuti L e R e premete due volte il tasto del cambio di visuale. Se avrete fatto tutto bene potrete selezionare il Chumdinger per gareggiare con una barca da pesca.



saltare senza rampa
In tutti i livelli potrete saltare fuori dall'acqua senza aver bisogno di una rampa. Tutto quello che dovete fare è accelerare fino a quando la vostra velocità non può più aumentare. A questo punto frenate e premete il tasto "Boost" per effettuare salti a dir poco spettacolari.

7041-3467-21659

CODICI PLAYSTATION

FINAL FANTASY 8 (USA)

POZIONI GRATUITE

Per ottenere delle pozioni gratis recatevi a Timber. Mettete Rinoa nel vostro party (squadra), poi andate al ponte dove prima avete visto delle guardie. Andate avanti fino a che non incontrerete un uomo. A questo punto parlate col tipo due volte e lui vi regalerà una pozione. Uscite dalla schermata e ripetete questa operazione quante volte volete per ottenere tutte le pozioni di cui avete bisogno.

DOVE TROVARE LE CARTE PIÙ RARE

Una delle carte più rare del gioco si ottiene cercando di avvistare degli UFO nei seguenti luoghi.
NOTA: Dovrete avere l'abilità "Enc-None" di Diablos.
1. Fuori Winhill Town
2. A Mandy Beach, a nord-est di Timber
3. Nella Heath Peninsula, a est di Trabia Garden
4. Nel deserto di Kashkabald

Quando avrete avvistato tutti e quattro gli UFO volate con il Ragnarok fino alle montagne che si trovano sopra il santuario dei Chocobo. Ingaggiate un combattimento con l'ennesimo extraterrestre e sconfiggetelo. Ora dirigetevi al cratere dove prima c'era il giardino di Balamb per incontrare il simpaticissimo PuPu. Donategli 5 Elisir e sarete ricompensati con una carta di 5° livello (non è una carta potente ma è la più rara del gioco).

ECCO DOVE TROVERETE LE ALTRE CARTE RARE DEL GIOCO.

CARTA	DOVE TROVARLA
Fat Chocobo	L'uomo di fronte alla biblioteca di Balamb.
Angelo	Watts, sul treno della foresta di Owl.
Gilgamesh	Potrete vincerla battendo tutti i membri del CC a Balamb Garden.
MiniMog	Il bambino che corre intorno al giardino di Balamb.
Chicobo	Catturate quattro Chocobo grandi in tutte e sei le foreste. Andate al tempio dei Chocobo per prendervi la carta.
Quezacotl	Dovrete sconfiggere il Sindaco di Fisherman Horizon.
Shiva	Regalate la rivista "Girl Next Door" a Zone per ottenere la carta.
Ifrit	Dovrete sconfiggere Ifrit.
Siren	Il maestro delle carte che si trova al secondo piano del Dollet Pub.
Secret and Minotaur	Dovrete sconfiggere i Brothers.
Carbuncle	CC Heart.
Diablos	Dovrete sconfiggere Diablos (per trovarlo usate la lampada magica che vi ha dato Cid).
Leviathan	CC Joker
Odin	Dovrete sconfiggere Odin.
Pandemona	La troverete dai vicini di Zell.
Cerebrus	Sconfiggete Cerberus.
Alexander	Piet nella base di Lunarside.
Phoenix	Esthar (l'assistente del presidente).
Bahamut	Sconfiggete Bahamut.
Doomtrain	Il gestore del pub di Timber.
Eden	Dovrete sconfiggere l'Ultima Weapon.
Ward	Dr. Odine che si trova a Esthar.
Kiros	L'uomo vestito di nero nel mercato di Deling.
Laguna	Ellone nella base di Lunarside.
Selphie	L'amico di Selphie che si trova nel giardino di Trabia.
Quistis	"Trepe Fan Club" nel giardino di Balamb.
Irvine	Dovrete trovare Flo.
Zell	La madre di Zell che sta nella città di Balamb.
Rinoa	Sfidate il padre di Rinoa a Delign City. Perdete intenzionalmente la carta di Ifrit. Ora potrete rigiocare e vincere la carta di Rinoa. Per riprendervi la carta di Ifrit, tornate a Fisherman Horizon e sfidate Martin vicino al molo.
Edea	Edea quando la incontrate all'orfanotrofio.
Seifer	Cid.
Squall	Nella laguna di Esthar.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

MUNIZIONI INFINITE

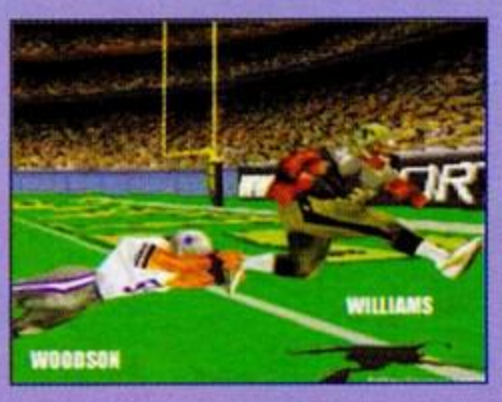
Iniziate una nuova partita e tenete premuti i tasti L1 + L2 + R1 + R2 + CERCHIO alla schermata delle armi. Un suono vi darà la conferma del corretto inserimento del codice.

NFL GAMEDAY 2000

CODICI VARI

Entrate nella schermata delle opzioni e selezionate la voce "Easter Eggs". Poi inserite uno dei seguenti codici per attivare l'effetto corrispondente.

EFFETTO	CODICE
Ricevitore Perfetto	GLOVES
Super Velocità	JUICE
Field Goal più Lunghi	STEEL LEG
Contrasti più Duri	BIG HITS
Giocatori Sempre in Forma	STAMINA
Nessun Fallo Per La Squadra Di Casa	HOME COOKING
Running Back più forte	BETTIS
Livelli di Difficoltà Nascosti	GD CHALLENGE
Giocatori Lenti	SLOW CPU
Giocatori Extra Large	GOLIATH
Giocatori Alti e Secchi	PENCILS
Giocatori Nani	FLEA CIRCUS



DANCE DANCE REVOLUTION: 2ND REMIX

Tutte le canzoni

Per sbloccare tutte le canzoni selezionate la modalità Arcade e premete START. A questo punto evidenziate una delle voci "Easy", "Normal" o "Hard" e premete sei volte DESTRA.

modalità super

Per poter accedere a questa modalità speciale dovete premere ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ← e → alla schermata dei titoli.
NOTA: Questa modalità di gioco permette caricamenti più rapidi con un numero di mosse inferiore del personaggio selezionato.

modalità paint

Entrate nella schermata delle opzioni e settate le seguenti impostazioni:
Livello – 7
Massimo Livello – 5 (per la difficoltà impostata a "Easy")
Massimo Livello – 3 (per la difficoltà impostata a "Normal")
Massimo Livello – 1 (per la difficoltà impostata a "Hard")
Limite di Tempo – On
Game Over – 2nd Remix
A questo punto tornate alla schermata dei titoli e premete →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑ e SELECT. Se avrete inserito il codice correttamente potrete personalizzare le frecce.

codici vari

Per inserire questi codici dovrete accedere alla schermata di selezione delle canzoni e premere le seguenti combinazioni di tasti:

EFFETTO	CODICE
Modalità Shuffle	SELECT, ↑, ↓, ←, →, ↓, ↑, → e ←
Modalità Specchio	SELECT, ←, →, ←, →, ← →, ← e →.
Modalità Little	SELECT, ←, ↓, →, ↓, ←, ↓, ←, ↓, →, ↓ e ↑.

WCW MAYHEM

Tutti i wrestlers

Inserite la parola "PLYHDNGYS" nella schermata dei codici PPV per bloccare tutti i wrestlers segreti.

Giocare come sonny onoo

Vincete il titolo TV con Ernest "The Cat" Miller nella modalità Quest For The Best.

UM JAMMER LAMMY

Codici Vari
Per inserire questi codici dovete premere le seguenti combinazioni di tasti quando vi trovate sulla schermata del menu principale:

Tutti i Cancelli e i Percorsi Alternativi
→, ○, □, ←, □, ○, R1 e L1.

Sbloccare Tutte le Tavole
→, →, R1, R2, ←, ←, L1 e L2.

Giocare come Sarah
←, ←, □, →, →, ○, R1 e R1.

Giocare come Mick
←, →, ○, □, R2, L1, L2 e R1.

Giocare come Bonobo
→, ○, ←, ←, ○, ○, □ e □.

Se avrete inserito correttamente i codici sentirete la parola "Yeah".

BUST-A-MOVE '99

un altro mondo

Alla schermata del menu principale premete ○, ←, → e ○. L'apparizione di un personaggio del gioco in fondo allo schermo vi confermerà il corretto inserimento del codice.

TONY HAWK'S PRO SKATER (USA)

sbloccare tutti i livelli della modalità practice

Mettete il gioco in pausa, poi tenete premuto il tasto L1 e schiacciate in sequenza □, ↑, ←, ↑, ○ e △. Se avrete inserito correttamente il codice vedrete tremare lo schermo. A questo punto uscite dal livello e andate alla schermata di selezione del livello per selezionare i nuovi quadri.

Teste giganti

Dopo aver messo in pausa il gioco, tenete premuto il tasto L1 e premete ←, ↑, X, ↓, ↑ e X. Un tremolio dello schermo vi confermerà il corretto inserimento del codice. Ora non dovrete fare altro che abbandonare il livello corrente e iniziare una nuova partita.

punti extra

Tenete premuto un tasto direzionale e il cerchio mentre state in aria e lasciateli poco prima di toccare terra. In questo modo riuscirete a guadagnare molti punti.

mosse speciali

Se premerete ←, ← e □ mentre state giocando nell'Half-Pipe dello Street Course potrete eseguire una super manovra (dovrete fare un bel salto per riuscire ad atterrare correttamente). In questo modo Bob Burnquist eseguirà un Fingerflip Airwalk e Tony Hawk un 540 Board Varial.
NOTA: Premendo ↑, ↑, ↓ e ○ con Bob Burnquist, lo vedrete eseguire un Backflip.

Tarzan

vite extra

Siete rimasti a corto di vite? Allora rigiocate i primi livelli del gioco senza salvare. Quando avrete accumulato un buon numero di vite potrete tranquillamente riprendere il gioco da dove vi eravate fermati.

vite infinite

Se non vi va di rigiocare i livelli precedenti, allora premete i tasti L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2 e R2 alla schermata dei titoli.

saltare di livello

Per passare al livello successivo non dovrete far altro che premere i tasti R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2 e L2 durante il gioco.

7041-3967-21659

NINTENDO 64 CODICI NINTENDO 64

CALIFORNIA SPEED

percorsi BONUS

Per ottenere i percorsi nascosti dovrete completare le seguenti competizioni:

CLOVER
Completate due settimane della modalità Sport Series

FUJI
Completate tre settimane della modalità Sport Series

PISTA OVALE
Completate due settimane della modalità Heavy Series

SAN ANDREAS
Completate tre settimane della modalità Heavy Series

CALIFORNIA
Completate cinque settimane della California Cup

macchine nascoste

Per poter sbloccare le macchine bonus del gioco dovrete completare i vari tornei nei seguenti modi:

FIVE-OH
Completare la Sport Series

PREDATOR
Completare la Sport Series con la Five-Oh

MANO
Completare la Sport Series con la Predator

SQUIRREL
Completare la Light Series

INSECT
Completare la Light Series con la Squirrel

FORKLIFT
Completare la Light Series con la Insect

EXTREME-G 2

codici vari

Per ottenere gli effetti desiderati dovete inserire questi codici nella schermata delle password:

EFFETTO	CODICE
Tutte le Piste	8KLSZKW76ZM7
Tutte le Moto	3GP8ZKW76ZMW
Tutte le Moto, le piste e la modalità Sfida	W7LRGCQ9D6P5
Moto Venom	68QCMH3H9HT
Moto Wasp	55HZ1MH3H9H1
Moto Spectre	HSFDCCV611FV
Livelli Extra per il Multiplayer	N31GG76CG9DZ
Modalità Specchio	HS3B9BQ9DGPL

Altri codici

Entrate nella modalità Extreme Contest e quando arrivate alla schermata di selezione delle moto premete il tasto R per inserire il nome del pilota e inserite uno dei seguenti codici. Se avrete fatto tutto correttamente sentirete la parola "Extreme".

EFFETTO	CODICE
Munizioni Infinite e Scudi Energetici	"XCHARGE"
Nitro Infiniti	"NITROID"
Tutti i tipi di missile	"MISPLACE"
Modalità WipeOut	"2064"
Modalità Turbo	"XXX"
Modalità TRON	"NEUTRON"
Scelta Casuale dei Circuiti	"JUGGLE"
Schermo Pieno	"NOPANEL" o "FLICK"
Visuale dall'alto	"SPYEYE"

WCW MAYHEM

Tutti i wrestlers

Inserite "PLYHDNGYS" nella schermata dei codici Pay-Per-View per sbloccare tutti i lottatori nascosti.

utilizzare sonny onoo

Vincete il titolo TV con Ernest "The Cat" Miller nella modalità Quest For The Best.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

Tutti i circuiti di sidney

Togliete la Memory Card dal controller. Iniziate un nuovo campionato e inserite "FROZENSKY" al posto del vostro nome. A questo punto accettate un'offerta da una squadra qualsiasi e tornate al menu principale. Scegliete una modalità qualsiasi e avrete accesso a tutte le piste di Sidney.

Tutte le macchine GT2

Nella schermata di selezione del circuito della modalità Championship, premete Z, ↑, Z, Z, Z, B, C-↓, A, ↑ e START con il controller nella porta 2. In questo modo sbloccherete tutte le macchine della modalità GT2.

macchine rosa

Iniziate una nuova partita nella modalità Championship e inserite "IGN64" al posto del vostro nome.

sequenze finali

Completate con successo tutti i circuiti GT2 per sbloccare una nuova serie di sequenze finali. A questo punto, per vedere i filmati dovrete selezionare l'opzione "GT2 Endings" dal menu principale e scegliere quello che vi interessa.

Falcon interceptor

Completate il gioco ottenendo la coppa d'oro in tutti i campionati. Tornate alla schermata di selezione della gara e scegliete la "Novice Cup". Sconfiggete il Falcon Interceptor per trovarla nella modalità Boss Racing.

colori alternativi

Nella schermata di selezione delle macchine premete il tasto Z per cambiare il colore della vostra auto.

circuiti bonus nella modalità quick race

Vincete queste gare con le relative macchine per sbloccare alcuni circuiti nascosti.
NOTA: Tre di queste piste non sono disponibili nella modalità Championship.

CIRCUITO	MACCHINA	CIRCUITI BONUS
Hawaii	Stallion	Las Vegas
Las Vegas	Manta	Sydney
Lisbon	Rage	Hawaii
Lisbon	Swift	Kyoto
Hawaii	Rage	Kyoto

WWF ATTITUDE

BONUS per la modalità career

Vincete i seguenti titoli nella modalità Career con tutti i lottatori e con qualsiasi livello di difficoltà per sbloccare i vari bonus e wrestlers nascosti:

TITOLO	BONUS
Titolo Europeo	Sable, Marc Mero, Trainer e una nuova opzione nella modalità Create Wrestler.
Titolo Intercontinentale	Jaqueline, Chyna, la modalità Capoccioni e tre nuove opzioni nella modalità Create Wrestler.
King of the Ring	Kurrgan e Taka Michinoku.
SummerSlam	Sgt. Slaughter e Shawn Michaels.
Royal Rumble	Jerry Lawler e Paul Bearer.

MADDEN NFL 2000

codici vari

Inserite questi trucchi nella schermata dei codici per attivare il cheat corrispondente.

EFFETTO	CODICE
Passaggi precisi	QBINTHECLUB
Difesa più forte	FRAPLAPRO
Molti più infortuni	PAINFUL
Affaticamento rapido	CHAINSMOKER
Giocatori grandi contro piccoli	MICEANDMEN
Teste volanti	GUILLOTINE
Alterazioni spazio-temporali	EMC2
Tutte le squadre degli anni '60	MOJOBABY
Tutte le squadre degli anni '70	SIDEBURNS
Tutte le squadre degli anni '80	REAGANOMICS
Sbloccare i Clowns	SCARYCLOWN
Sbloccare i Comets	ONESMALLSTEP
Sbloccare i Junkyarddogs	MADMADDEN
Sbloccare i Marshalls fantasy	COWBOYS
Sbloccare i Monsters	KTHULU
Sbloccare i Mummies	WRAPPEDUP
Sbloccare i Praetorians	DOASWEDO
Sbloccare i Sugarbuzz	TREMEN DOUS1_2
Sbloccare i Toymakers	XMASFILES
Sbloccare i Vipers	PLAYWTHHEART

MICRO MACHINES 64 TURBO

codici vari

Mettete il gioco in pausa ed eseguite le seguenti combinazioni di tasti per ottenere l'effetto desiderato. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice.

EFFETTO	CODICE
Visuale da Dietro la Macchina	←, →, C-sinistra, C-destra, ←, →, C-sinistra, C-destra.
Super Salto	C-sinistra, →, →, ↓, ↑, ←, ↓, ↓.
Modalità Turbo	C-sinistra, C-giù, C-destra, C-sinistra, C-su, C-giù, C-giù, C-giù, C-giù.
Rallentare le macchinine della CPU	C-destra, C-su, C-sinistra, C-giù, C-destra, C-su, C-sinistra, C-giù.

vittoria istantanea

Premete Z e C-giù in qualsiasi momento durante il gioco.
NOTA: Questo codice non può essere usato nella modalità Time Trial.

cambiare l'angolo della telecamera

Tenete premuto Z e premete ↑, ↓, ← o → durante il gioco.

zoomare con la telecamera

Tenete premuto il tasto Z e premete L o R durante la gara.

distruggere tutte le macchine

Durante la corsa, tenete premuti i tasti Z, C-su, C-destra e C-sinistra per eliminare tutti i concorrenti.

nove vite nella modalità challenge

Inserite "MOGSLIFE" al posto del nome nella schermata di selezione dei personaggi. Se avrete inserito il codice correttamente, sentirete un suono. A questo punto potete cambiare il nome del vostro pilota e selezionare la modalità Challenge.

carri armati nella modalità a più giocatori

Andate nella schermata di selezione dei personaggi nella modalità Multiplayer e inserite "ALLTANKS" come nome. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. A questo punto potrete anche reinserire il nome che preferite per il vostro personaggio.

MARIO GOLF

schermata per l'inserimento dei codici

Evidenziate l'opzione "Clubhouse" nel menu principale e premete contemporaneamente i tasti Z, R e A. In questo modo potrete accedere alla schermata per l'inserimento dei codici.

tutti insieme appassionatamente

Per sbloccare tutti i personaggi di Mario Golf 64 dovrete affrontarli e batterli nella modalità Get Character.

sbloccare donkey kong

Collezionate 30 stelle nella modalità Ring.

utilizzare maple

Collezionate 50 distintivi birdie nella modalità Tournament.

giocare come metal mario

Collezionate 108 distintivi birdie nella modalità Tournament.

costumi alternativi

Alla schermata di selezione dei personaggi tenete premuti i tasti C-su, C-sinistra e C-giù mentre scegliete il vostro giocatore.

7091-3967-21659

PC CD ROM — CODICI PC

DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

codici vari

Durante una partita premete il tasto \ per far apparire la chat (finestra di dialogo). Poi inserite i seguenti codici e premete ENTER per confermare.

EFFETTO	CODICE
God mode	iamgod
Energia al massimo	smoghead
Abilitare la modalità Debug	debug on
Tutte le armi	all weapons
Disabilitare la modalità Debug	debug off

EXPENDABLE

codici vari

Durante una partita digitate la parola "bod" e premete il tasto "-" del tastierino numerico per abilitare il codice.

EFFETTO	CODICE
Saltare di livello	mrbenn
God mode	zippy
Vite extra	crystaltips
Lanciagranate	albertofrog
Vista posteriore	bucketofchicken

F-22 LIGHTNING 3

codici vari

Durante il gioco premete [CTRL] e [ENTER] e digitate uno dei seguenti codici. Per abilitare il trucco schiacciate di nuovo [ENTER].

EFFETTO	CODICE
God Mode	trust no one
Munizioni Infinite	the truth is out there
Ricaricare le Armi	fight the future
Fare il Pieno	black oil
Disabilitare gli scontri	i want to believe
Riparare i danni	this isnt happening
Aereo Invisibile	ghostpit

MADDEN NFL 2000

codici vari

Completate la modalità Madden Challenge e inserite uno dei seguenti codici.

EFFETTO	CODICE
Infortuni	PAINFUL
Nessuna Intercettazione	NOPICKS
Passaggi Perfetti	QBINTHECLUB
Giganti contro Nani	QUARKANDSTAR
Telecamera incollata al pallone	BTHEBALL
Stadio di Dodge City	WILDWEST
Stadio della EA Sports	ITSINTHEGAME
Stadio Xmas Rush	XMASGIFT
Tutte le squadre degli anni '60	MOJO
Tutte le squadre degli anni '70	SIDEBURNS
Sbloccare i Centurian	PHALANX
Sbloccare i Clowns	KILLERJOKE
Sbloccare i Marshalls Fantasy	COWBOYS
Sbloccare i Sugarbuzz	SNAPTACLEPNT

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

codici vari

Durante il gioco premete il tasto [ENTER] per accedere alla finestra di dialogo. Poi inserite uno dei seguenti codici premendo di nuovo [ENTER] per abilitare il trucco.

EFFETTO	CODICE
Squadra Invincibile	teamgod
Squadra Invisibile	teamshadow
Modalità Invisibile	theshadowknows
Ricarica Munizioni	5fingerdiscount
Mal di stomaco	silentbutdeadly
Personaggi 2D	turnpunchkick
Fiatone	1-900
Disabilita l'Intelligenza Artificiale	nobrainer
Modalità Monocolo	monocle
Modalità Clodhopper	clodhopper
Teste Grandi	bignoggin
Modalità Stumpy	stumpy
Attiva la modalità Debug	debugkeys

RE-VOLT

codici vari

Per abilitare i seguenti codici inserite queste parole nella schermata di inserimento del nome.

EFFETTO	CODICE
Tutti i percorsi	TRACKER
Tutte le macchine	CARNIVAL
Macchine piccole	DRINKME
Macchine uguali nella modalità Multiplayer	JOKER
Cambiare macchina a metà gara	CHANGELING
Guidare un UFO	URCO
Premere il tasto [Shift] di destra per cambiare arma	SADIST
Premere [F5] o [F6] per cambiare le visuali	TVTIME

CODICI NEO GEO POCKET

FATAL FURY: FIRST CONTACT

selezionare Alfred

Per sbloccare Alfred dovete arrivare all'ottavo quadro senza mai perdere un round e sconfiggendo almeno cinque avversari con un S.Power. In questo modo combatterete contro Alfred e se lo sconfiggerete potrete selezionarlo.

METAL SLUG: FIRST MISSION

come selezionare i livelli

Completate il gioco per sbloccare l'opzione "S-Continue" che vi permetterà di rigiocare di nuovo qualsiasi livello che desiderate.

usare la ragazza

Per poter usare la ragazza dovrete finire il gioco e sorbirvi tutti i titoli di coda. Quando inizierete una nuova partita potrete selezionare la fanciulla.

GAME BOY COLOR CODICI GAME BOY

MORTAL KOMBAT 4

CREDITI BONUS
Premete SU quando vi trovate nella schermata di selezione del livello di difficoltà per ottenere fino a cinque crediti in più.

KODICI PER VERI KOMBATTENTI
Inserite uno dei seguenti codici prima di iniziare un incontro.

EFFETTO	CODICE
Utilizzare Reptile	192-234
Combattere contro Reptile	05-205
Disabilitare le prese	100-100
Disabilitare le parate	020-020
Energia dell'avversario ridotta al 25%	000-707
Energia dell'avversario ridotta al 50%	000-033
Energia del giocatore ridotta al 25%	707-000
Energia del giocatore ridotta al 50%	033-000
Vincere con un colpo	123-123
Modalità Noob Saibot	012-012
Non perdere mai le armi	002-002
Disabilitare la Max Damage	010-010
Apparizioni casuali delle armi	111-111
Iniziare il combattimento con un'arma	444-444

SPY VS. SPY

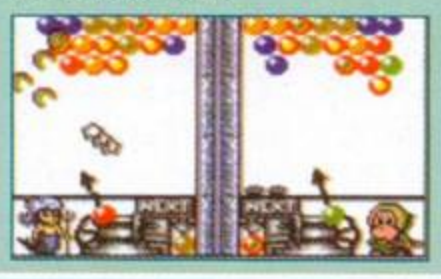
POSSIBILITÀ DI SELEZIONARE IL LIVELLO INIZIALE
Inserite 15Y24 al posto della password.

PASSARE SUBITO AL LIVELLO FINALE
Inserite Z4W4P al posto della password.

BUST-A-MOVE 4

PERSONAGGI NASCOSTI
Per sbloccare tutti i personaggi nascosti dovete premere ↑, ↓, ←, ←, →, ↑, A, B, B e A quando vi trovate nel menu principale.

LIVELLI NASCOSTI
Se volete sbloccare subito tutti i livelli del gioco premete rapidamente A, ←, →, ← e A quando compare la scritta "Push Start" alla schermata dei titoli. Se avrete fatto tutto bene, vedrete apparire un personaggio del gioco in fondo allo schermo.



SUPER MARIO BROS. DELUXE

VITE EXTRA
Prima di iniziare una nuova partita, andate nella modalità Fortune-Teller (nella scatola dei Giocattoli). Continuate a scegliere carte fino a quando non esce la carta "extremely lucky". Questo vi permetterà di iniziare la partita con 10 vite invece delle solite 5.

SELEZIONARE IL LIVELLO
Tutto quello che dovete fare per poter scegliere il livello è risolvere la prima 'QUEST'.

GIOCARE COME LUIGI
Per poter usare Luigi premete SELECT nella schermata della mappa. Fate lo stesso per tornare a usare Mario.

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

TRUCCHI VARI
Se avete resistito alla tentazione di incenerire questo gioco, vi meritate un po' di semplici password che vi aiuteranno a portare a termine Turok 2.

PASSWORD	EFFETTO
DLVTRKBWPS	Tutte le armi
DLVTRKBLVS	Vite Infinite
DLVTRKBNRG	Invulnerabilità

FINALE ALTERNATIVO
Al nono livello, premete ↓ quando raggiungete l'area dove appare l'unico nemico. Così potrete accedere a un tunnel. Sparate al computer e distruggete l'incubatrice per vedere un finale alternativo.

POKÉMON CARD GB

"BOOSTER PACKS" GRATUITI
Andate a uno dei computer di una delle palestre e trovate il menu con le scritte in giapponese e dei numeri vicino a ognuna di esse. Tutte le volte che selezionerete una di queste voci potrete ottenere un "Booster Pack".

"ENERGY CARDS" INFINITE
Se siete a corto di energia e non sapete come ripristinarla, tornate al laboratorio del Dr. Ooyama. Qui combattete contro Mikasa (il tipo che avete sconfitto all'inizio) tutte le volte che volete. Per ogni vittoria otterrete 2 "Booster Pack" pieni di "Energy Cards"! Ora non dovrete più preoccuparvi della vostra energia.

MARIO GOLF

SECONDA CHANCE
Non riuscite a lanciare come vorreste la palla al primo tentativo? Niente paura! Per avere una seconda opportunità, resettate il Game Boy (premendo tutti i tasti) e ricominciate la partita dall'ultimo salvataggio. Se sarete stati abbastanza veloci, avrete la possibilità di rigiocare la palla che avevate sbagliato.

MONTEZUMA'S RETURN VITE INFINITE
Per ottenere un numero illimitato di vite, inserite la password "ELEPHANT".

SCONTRO FINALE
Inserendo la password "6JYBSPPJ" potrete combattere subito contro il nemico finale con un gran numero di vite a disposizione.

ATTRAVERSARE LE PORTE
Per oltrepassare le porte senza doverle aprire inserite la password "SUNSHINE".

GR MAIL BOX!

Play Press Publishing srl: Lungotevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpres@uni.net

Salve o scintillante Redazione di Game Republic benvenuta tra noi.

Mi presento: mi chiamo Carmine ho 29 anni suonati (ma ho lo spirito di un ragazzino) e sono un grandissimo appassionato di videogiochi (o arte ludica) da tempo immemorabile.

Nel panorama sempre più affollato di riviste specializzate, che dir si voglia, o multiformato era ora che uscisse una novità che mettesse ordine in questa caotica situazione e trattasse il tutto in modo competente ed esaustivo.

Senza falsa modestia posso affermare di essere abbastanza esperto dei VG ed aver letto parecchie riviste del settore potendo così analizzare GR con onestà e competenza. Copertina appariscente e coloratissima, impostazione ottima, articoli trattati con competenza, recensioni concise e senza dilungazioni inutili fanno di questo numero "uno" un riuscitissimo esordio. Splendido lo speciale sul Dreamcast, vastissima la trattazione d'altri giochi per i formati più disparati, ma è tutta la rivista che è permeata da una brillantezza ed un buon gusto grafico che fa in modo che il solo sfogliarla diventi piacevole. Unico appunto: gradirei che le News fossero presenti in maniera più massiccia. Essendo il primo numero la rubrica della posta è mancata e a tal proposito spero che questa rubrica, che poi rappresenta il cuore e l'anima di ogni ottima rivista, sia trattata non superficialmente ma con maturità e costruttività. Nell'attesa di leggere il 2° numero e confidando nella pubblicazione di questa mia, ci terrei tantissimo, Vi saluto e Vi ringrazio dell'ottimo che state facendo, partire col piede giusto non è sempre facile, sperando che tanto sforzo sia premiato dal successo che Game Republic sicuramente avrà.

P.S.: piccolo quesito un po' contorto: avendo una PSX americana modificata potrò giocare senza problemi a FFVIII pal visto che la versione jappo era protetta?

CARMINE DI LEVA
PONTICELLI (NA)

ALESSANDRO: Caro Carmine, non potevamo certo iniziare meglio la rubrica della posta. I tuoi complimenti ci hanno fatto veramente molto piacere perché provengono da un esperto del settore. Devo ammettere che quando la tua lettera è arrivata in redazione abbiamo tirato un sospiro di sollievo. Quando abbiamo iniziato a lavorare su Game Republic il nostro scopo era principalmente quello di creare una rivista in grado di soddisfare le esigenze di lettori come te.

Il fatto di essere sulla buona strada ci dà una grandissima carica e un'enorme voglia di andare avanti e migliorare ulteriormente.

Come hai visto, già da questo numero abbiamo ingrandito leggermente la sezione dedicata alle News, ma nei prossimi numeri preparati a essere letteralmente sommerso da tutte le novità riguardanti il mondo del divertimento elettronico.

Per quello che riguarda la tua domanda, non posso ancora risponderti con assoluta certezza. La Sony asserisce che la versione italiana non funzionerà sulle console modificate. Aspettiamo comunque una versione definitiva del gioco per darti una risposta definitiva.

28 settembre, un giorno come un altro. Mentre torno da scuola do uno sguardo all'edicola notando l'ennesimo nuovo magazine di videogiochi. Che barba! Sarà di sicuro il solito giornale con notizie stampate alla rinfusa. Si chiama Game Republic. Uhm, suona bene. Pare occuparsi di tutte le console presenti sul mercato. Pfui, già è difficile trattarne una, figurati tutte! Comunque, la copertina è molto bella e vale la pena di provare. Sfoglio la prima pagina. Caspita! Si parla di PlayStation 2. Mica male! Poi recensioni Dreamcast, Nintendo 64, PlayStation, PC e, senti senti, anche Game Boy Color. E ci sono trucchi a non finire! L'impaginazione è perfetta, le notizie esaurienti ma forse troppo brevi. Veramente eccezionale!

Che ci crediate o no, questa è la cronaca delle impressioni da me provate in quel momento. Complimenti, Game Republic già vince in partenza con le sue caratteristiche innovative e dissimili da ogni altra. Spero che anche la posta sia all'altezza, non è vero? Anche perché mi piacerebbe vedere pubblicata questa lettera sulla vostra rivista. Consigli? Perché no. Sarebbe bello trovare una scaletta dei giochi appartenenti a ogni genere videoludico con i rispettivi voti, in modo da essere sempre informati. Inoltre sono essenziali le guide strategiche, magari ricche di mappe e simboli che le rendano chiare e alla portata di tutti.

Vorrei porvi qualche domanda:

1. Sulla PlayStation i picchiaduro a scorrimento sono molto rari e questo è un gran peccato. Secondo voi, all'arrivo della PlayStation 2, il genere scomparirà o verrà ricompensato con una maggiore produzio-

ne di titoli?
2. Ci sono possibilità di vedere PAL Adventures of little Ralph? A me è sembrato carino.
3. Road Rash: Unchained conterrà tutte le opzioni del primo capitolo della serie?
4. I giochi del Game Boy Color funzionano su quello in bianco e nero?
Grazie (spero!) per la pubblicazione e l'attenzione

DAVIDE "WOLVERINE"
ROMA

LUCA: Grazie Davide! La cronaca delle tue emozioni davanti al primo numero di Game Republic ci ha letteralmente riempito di gioia. La tua idea di fare un mega pagellone di tutti i titoli in uscita è molto interessante, ma non sarà facile riuscire a trovargli dello spazio. Per ora GR è di 100 pagine, per inserire una sezione del genere ce ne servirebbero almeno altre 32!

Per quanto riguarda le guide strategiche, dobbiamo ammettere che ci avevamo già pensato. L'unico problema è che se ti occupi di un gioco disponibile solo per una piattaforma rischi di scontentare tutti quelli che possiedono altre console.

Comunque stiamo studiando una soluzione al problema.

E ora passiamo alle risposte specifiche:

1. Sembra che ultimamente i picchiaduro a scorrimento stiano tornando di moda. Sull'attuale PlayStation è in arrivo *Gekido* della Infogrames, mentre per Dreamcast è in preparazione l'interessantissimo *Soul Fighter*. Il successo che otterranno questi due titoli influenzerà le scelte future di molti gruppi di sviluppo. Attualmente questo genere di gioco rischia seriamente l'estinzione.

2. Purtroppo no!

3. Per ora non possiamo saperlo con certezza. L'unica cosa sicura di *Road Rash: Unchained* è che conterrà nuovamente la modalità per due giocatori. Questa opzione vi permetterà di competere contro un amico tramite split screen o di collaborare con lui per vincere la gara. In quest'ultimo caso sarete a bordo di un sidecar e mentre uno si occupa della guida, l'altro picchierà gli avversari.

4. Non tutti. Esistono infatti dei titoli "Game Boy Color Only" che possono essere usati solo sulla versione a colori della console portatile Nintendo. Ti consiglio di esaminare sempre con attenzione la confezione del gioco per scoprire se funziona anche sul vecchio Game Boy.

Neonata redazione di Game Republic vorrei porvi alcune domande:
1. Quando uscirà la Play 2 in Occidente?
2. La Play 2 potrà essere colpita dalla pirateria come accade per la Play attuale?
3. Per i cuori solitari come me usciranno mai in Italia simulatori di fidanzata? (ditemi di sì!)
4. È vero che a maggio uscirà una nuova versione del Gameboy? Allora non mi conviene comprare l'attuale Gameboy Color, giusto?
5. Quando uscirà la PDA? (La vvvooogggglliiiiooo!!!)
6. Sono stato abbastanza sintetico?
Ok ragazzacci alla prossima

IACUMELLI 84

MASSIMILIANO: Ecco le risposte ai tuoi quesiti:

1. L'uscita giapponese della tanto attesa PS2 è

UBI SOFT E GAME REPUBLIC "ACCENDONO" LA VOSTRA FANTASIA!

Tra poche settimane arriverà anche in Italia il nuovo titolo strategico della UbiSoft e i programmatori hanno chiesto ai lettori di GR un suggerimento per i nomi dei protagonisti. Ovviamente i più originali riceveranno un premio. Ma andiamo con ordine.
Shadow Company è un gioco in 3-D che vi metterà al comando di una compagnia di mercenari pronti a tutto. Nei panni di questi coraggiosi soldati dovrete affrontare una serie di missioni pericolosissime.
1) Come si chiamerà la vostra compagnia?
2) Quale sarà il nome del protagonista?

INVIATE UNA CARTOLINA CON LE VOSTRE PROPOSTE A:
GAME REPUBLIC C/O PLAY PRESS PUBLISHING
LUNGOTEVERE DEI MELLINI 44 00193 ROMA

In regalo ci sono 50 rarissimi accendini di Shadow Company (25 per i più originali nomi della compagnia e 25 per i migliori nomi del personaggio principale). Non perdete altro tempo, 50 Zippo a tiratura limitata vi stanno aspettando per far morire d'invidia tutti i vostri amici!

prevista per il 4 marzo del 2000. Per quanto riguarda la versione europea non abbiamo ancora avuto notizie.

2. La Sony sta investendo moltissimi soldi per riuscire a creare una protezione che impedisca di copiare i giochi illegalmente. Con la PlayStation 2 la vita dei pirati informatici diventerà molto più dura.

3. Per PlayStation sicuramente no, ma dovrebbero uscire alcune versioni Hentai (erotiche) per PC.

4. La nuova console portatile della Nintendo si chiamerà Game Boy Advance e sarà presentata il prossimo maggio durante l'E3. Secondo la Nintendo, il nuovo Game Boy sarà disponibile già dal mese di agosto del prossimo anno.

5. Purtroppo la Pocket Station ha avuto diversi problemi e la Sony ha deciso di non distribuirla né in America, né in Europa. Comunque, è probabile che con l'arrivo della nuova console venga prodotto un nuovo modello di PDA che forse arriverà anche da noi. Se proprio non riesci a farne a meno, puoi sempre rivolgerti a qualche negozio specializzato in importazione.

6. Una cosa giusta...

A tutto il Game Republic Team,
mi chiamo Massimiliano e oltre ad essere un neodiplomato sono anche un neopossessore della mitica macchina della grande (finalmente torna ad esserlo) Sega.

Ho letto il vostro 1° numero e sono rimasto a bocca aperta vedendo la quantità di giochi che dovranno uscire per il Dreamcast, siete stati grandi a fornire tutte queste notizie.

Fino ad ora posso ritenermi soddisfatto giocando con: Sonic Adventures, Blue Stinger, Evolution, House of the Dead 2, Airforce Delta, Power Stone e il fantastico Soul Calibur della Namco. Spero vivamente che continui sempre così e che non si commettano altri errori, ma a quanto pare la Sega ha capito e sta cercando di lanciare la sua console in vetta alla montagna videoludica (che paroloni!!).

Pur sapendo di non essere pubblicato (è andata sempre così quando scrivevo a qualche altra rivista) gradirei avere delle risposte ai miei quesiti.

1. Che ne pensate del Dreamcast? Reggerà il confronto con le nuove console Sony e Nintendo?

2. Esiste un trucco per il sangue rosso in House of the Dead 2? Se sì, quale?

3. La Squaresoft sta lavorando a qualcosa per il Dreamcast? Se sì, a cosa?

4. È possibile vedere su Game Republic una scheda che parli delle caratteristiche del Dreamcast?

5. Che ne pensate di Climax Landers? Vale la pena aspettare (se ci sarà) la versione in inglese?

6. Non avrò scocciato con tutte queste domande?

Vi prego... almeno in un misero angolo della vostra posta pubblicatemi! Grazie di tutto e continuate così!!

MONETA MASSIMILIANO
ROMA

CARLO: Caro Massimiliano, Game Republic ha deciso di vendicarti di tutti i torti subiti! Eccoti infatti pubblicato nella prima GR Mail.

E ora passiamo subito alle tue risposte:

1. Il Dreamcast oltre a essere un'ottima console ha anche un grande pregio è già disponibile sul mercato. In questo anno di vantaggio che ha sulla PlayStation 2, il nuovo sistema a 128-bit della Sega potrà sicuramente guadagnarsi una buona fetta di mercato. Inoltre il Dreamcast ha due grandissimi punti di forza. Essendo basato su sistema operativo Windows CE, le conversioni di titoli per PC risultano estremamente semplici. Il secondo punto di merito è la presenza del modem che permette di sfruttare tutto il potenziale della rete Internet. Grazie a queste caratteristiche, il Dreamcast sarà sicuramente un degno avversario per PlayStation 2 e Dolphin.

2. Sembrerebbe di no. Se lo dovessimo scoprire lo pubblicheremo subito nella sezione dei codici.

3. La Squaresoft ha dichiarato di non essere interessata al progetto Dreamcast. La società del Chocobo ha infatti dimostrato di essere particolarmente fedele alla Sony. In ogni caso, titoli come *Shen Mue*, *Phantasy Star* e *Baldur's Gate* dovrebbero comunque saziare la tua fame di GDR di qualità.

4. Una scheda dettagliata della console Sega la puoi trovare su Dreamcast Magazine. Eccoti comunque un breve riassunto delle sue caratteristiche tecniche più importanti:

CPU: Hitachi SH4 RISC CPU a 200MHz.

Processore Grafico: NEC Power VR della seconda generazione (capace di visualizzare su schermo fino a 3 milioni di poligoni contemporaneamente).

Processore Sonoro: Yamaha Super Intelligent Sound Processor in grado di suonare 64 voci contemporaneamente e di gestire effetti di suono 3-D.

Sistema Operativo: Sega OS e Microsoft Windows CE.

Memory: 16MB di memoria principale, 8MB di memoria video, 2MB di memoria sonora.

Lettore CD-Rom: Yamaham GD-ROM (Gigabyte Disc) 12x.

5. Climax Landers è un buon GDR, ma nulla di particolarmente eccezionale. Comunque la versione Inglese uscirà i primi mesi del 2000.

6. No!

Cara reda di Game Republic, sono un fan di PSM, infatti non ho perso neanche un numero, e sono sicuro che con G.R. sarà la stessa cosa! Lo sapete che la vostra rivista è davvero splendida? Sono finalmente entrato in possesso del n°1 (ho anche il n°0) e devo dire che mi è piaciuto tantissimo: la grafica è stupenda (vi consiglio di aggiungere nelle "cornici" simboli "alla Wipeout" e ideogrammi Jappo), la pubblicità pochissima (come cavolo è possibile che ce ne siano solo 3, dico TRE!!! pagine??!) ed i contenuti molto validi. Le recensioni sono esaurienti e complete (non allungatele, come vi consiglierà qualche lettore, vanno benissimo così!); per quanto riguarda quelle del Game Boy Color, però, penso che siano troppo corte e meriterebbero più spazio. La grafica dei codici non mi piace molto e vi consiglio di cambiarla, o saranno guai seri (SCHERZO!!)! Mi piacerebbe anche vedere tante interviste con i programmatori dei giochi più attesi. Le fotografie di recensioni ed anteprime sono belle, però una cosa che mi è sempre piaciuta sono le didascalie sotto di esse che spiegano alcuni particolari o quello che succede. Potreste anche aggiungere una rubrica in cui pubblicare i disegni dei lettori. Sarebbe bello anche se allegaste alla rivista dei poster, adesivi copri-console con il vostro marchio, o quant'altro. Che ne direste di pubblicare degli speciali in cui descrivere storia e personaggi dei giochi migliori e più complessi? Ad esempio sarebbe bello se ci spiegaste tutti i punti della intricata storia di Final Fantasy 7, oppure di Parasite Eve! Ora vorrei porvi qualche domanda:

1. Il Dolphin di Nintendo sarà più potente di PSX 2?

2. Potreste consigliarmi qualche bel titolo di pesca per PSX PAL (tranne Reel Fishing che possiedo già)?
3. Si potranno vedere direttamente film DVD su PSX 2 o bisognerà comprare qualche dispositivo a parte?
4. I disegni di Robert De Jesus "condiranno" mai le vostre pagine?
5. Ma il design della PSX 2 non doveva essere accattivante e avveniristico? Sinceramente mi ha piuttosto deluso... l'abito non farà il monaco, però... vabbé, pazienza.
6. È vero che il prezzo della rivista non subirà mai e poi mai cambiamenti di prezzo (verso l'alto, si intende!)?
Per ora basta!
Un affettuoso in bocca al lupo

TRUDU DANIEL
VASTO (CH)

P.S.: Tagliate, censurate, eliminate tutto quello che volete, ma se potete pubblicatemi, ne ho un bisogno disperato!!
Ciao ciao!!

CARLO: Grazie Daniel di tutti i consigli. Sono proprio le lettere come le tue che ci aiutano a perfezionare il nostro lavoro. La sezione dedicata ai portatili è stata una specie di esperimento che ha però ottenuto moltissimi consensi. Per questa ragione siamo già al lavoro per ampliare lo spazio dedicato a GameBoy Color, Neo Geo Pocket e WonderSwan. Per quello che riguarda la sezione dei codici, la nostra idea era quella di cercare di pubblicarne il più possibile. Per questa ragione abbiamo sacrificato un po' l'aspetto grafico in favore di una maggiore quantità di trucchi. Anche le didascalie sotto le foto sono un piccolo problema perché rovinano l'impostazione della pagina. Comunque non posso negare che stiamo valutando la possibilità di inserirle in qualche modo.

In GR troverai sempre le interviste con i programmatori e gli artisti più importanti del mondo del divertimento elettronico. Nel primo numero abbiamo pubblicato la nostra chiacchierata con John Carmack (il creatore di *Quake* e *Doom*), mentre in questo numero ci siamo concentrati su Dj Sasha e i Designer Republic (responsabili della musica e del design di *Wip3out*).

Per i prossimi numeri aspettati altre fantastiche interviste in esclusiva.

La rubrica con i disegni dei lettori parte dal prossimo numero e come avrai sicuramente notato già a questo Game Republic 2 è abbinato un fantastico regalo.

E ora passiamo alle tue domande:

1. La Nintendo non ha ancora rivelato con precisione le caratteristiche tecniche della sua nuova console. Comunque il Dolphin dovrebbe avere più o meno lo stesso potenziale della PlayStation 2.

2. *Bass Landing 2*. La versione PAL di questo divertente simulatore di pesca dovrebbe arrivare presto nei negozi italiani.

3. I film in DVD potranno essere visti sulla PlayStation 2 senza bisogno di nessun accessorio.

4. Purtroppo no. Ma siamo già in contatto con altri bravissimi disegnatori.

5. Noi faremo di tutto per mantenerlo sempre a 7.900 lire.

Professional Gamers League!

il sogno diventa realtà

Vi sentite dei veri campioni?
Pensate che non esista al mondo nessuno più bravo di voi a *Tekken*?
La vostra abilità nei videogiochi è superiore alla media?
Dimostratecelo ed entrate a far parte della Professional Gamers League, la nuova associazione che raccoglie i migliori videogiocatori di tutta Italia.
Entrare a far parte della PGL vi permetterà di vincere premi favolosi e di partecipare a tutti i tornei più importanti d'Italia.
Scegliete la sfida che preferite e inviateci una foto delle vostre imprese. I migliori tre di ogni prova saranno pubblicati sul prossimo numero di Game Republic.

Prima Sfida PlayStation

crash team racing

RECORD SUL TRACCIATO CRASH COVE

Il simpaticissimo marsupiale della Sony è tornato in un incredibile gioco di corse che ci ha veramente entusiasmati. Per essere i vincitori di questa sfida dovrete entrare nella modalità Time Trial, scegliere Crash come personaggio e selezionare il circuito Crash Cove. Mandateci una fotografia o un video con il vostro giro migliore e incrociate le dita. Il più veloce sarà incoronato vincitore!!

Seconda Sfida Dreamcast

soul calibur

SBLOCCARE TUTTI I RITRATTI

Questo gioco Namco rappresenta una sfida impegnativa anche per i più accaniti fan dei picchiaduro. Per dimostrarci il vostro valore dovrete riuscire a ottenere tutti i 338 ritratti della Art Gallery. Quando avrete ottenuto questo invidiabile traguardo, la schermata dei titoli del gioco diventerà monocromatica. Inviateci una foto o una videocassetta che testimoni il vostro successo e se sarete i primi vincerete i nostri incredibili premi.

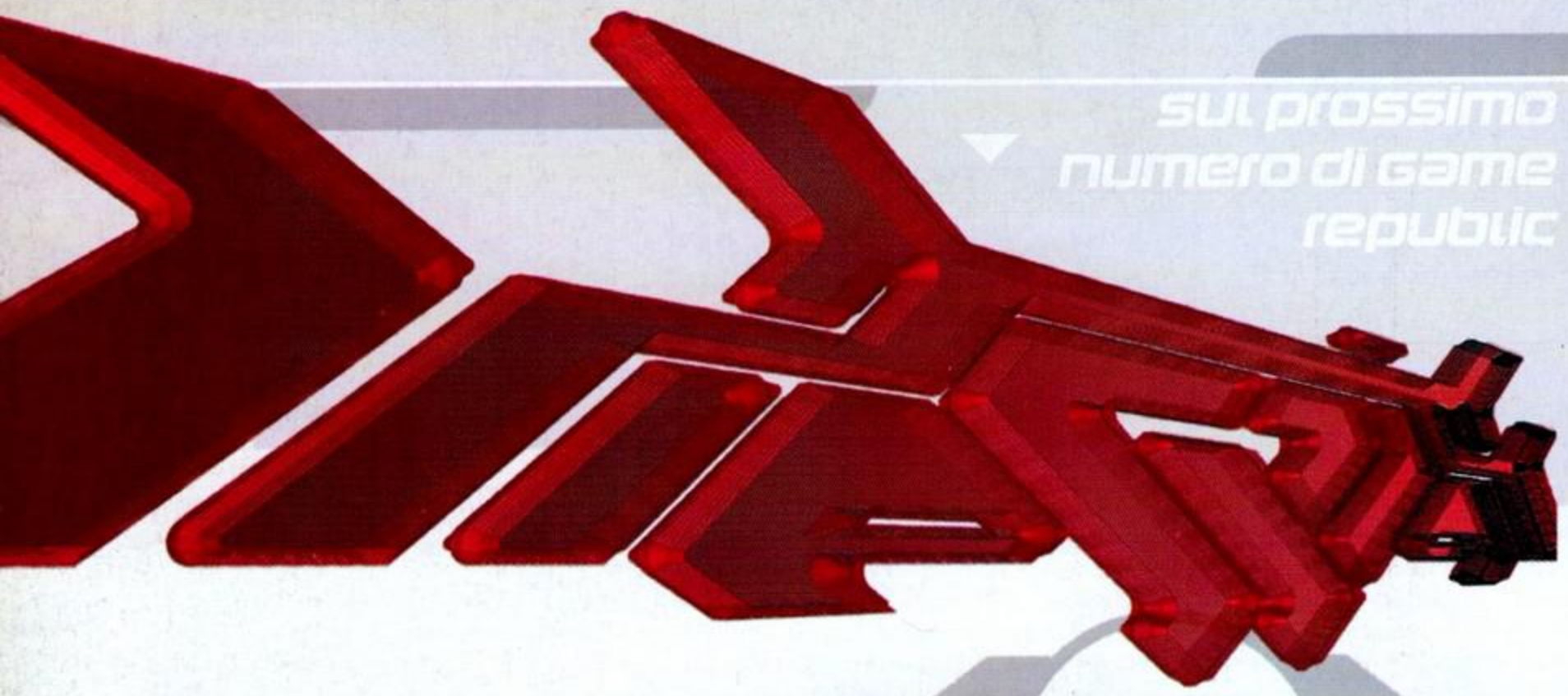
Terza Sfida Nintendo 64

star wars: episode 1 racer

TEMPO RECORD SUL CIRCUITO DI TATOOINE

Abbiamo finalmente visto il film, e la scena della corsa degli Sgusci ci ha talmente impressionati che non siamo riusciti a resistere alla tentazione di proporvi una sfida. Selezionate Anakin Skywalker e il tracciato di Tatooine nella Prova a Tempo. A questo punto esercitatevi a lungo e inviateci una foto o un video con il vostro giro record.

sul prossimo numero di game republic



Speciale
MESSIAH

Dicembre 1999

numero 03

Messiah sta arrivando! L'originalissimo gioco della Shiny si è fatto attendere a lungo, ma alla fine noi di GR siamo riusciti a procurarcelo in anteprima per voi. Nel prossimo numero troverete un servizio esclusivo su questo incredibile titolo che ha per protagonista un angioletto decisamente insolito.

Le u!time rivelazioni su Lara. Uno speciale sul prossimo capitolo della avventure dell'archeologa più formosa... ehm... famosa... di tutti i tempi. Quale mistero sul passato della signorina Croft si nasconde all'interno delle rovine degli antichi Egizi? Qui a GR lo abbiamo già scoperto e nel numero tre ve lo riveleremo (forse...).

Speciale Tokyo Pop. Tutte le novità dal Tokyo Game Show, dalle strade di Akihabara e dai mega negozi nipponici! Un super articolo sull'invasione di titoli provenienti dal paese del Sol Levante. Yatta!!!

PlayPress PUBLISHING

A GRANDE RICHIESTA
IL MITO RITORNA!
L'UNICA
VERA
INCONFONDIBILE

BIBBIA DEI CODICI

Seconda Edizione

TUTTA NUOVA!

Codici per Giochi
Usa e Jap

Da dicembre
in tutte le edicole

Per la Nuova Generazione a 128 bit un solo punto di riferimento!

DREAMCAST magazine

PlayPress PUBLISHING

IL TUO PASSAPORTO PER IL TERZO MILLENNIO

Da metà novembre in edicola!